

EDGE®

EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

EXCLUSIVA POR QUÉ LARA CROFT VUELVE A LOS INICIOS EN SU AVENTURA MÁS BRUTAL HASTA LA FECHA

CRÍTICAS

DETROIT: BECOME HUMAN
GOD OF WAR
PILLARS OF ETERNITY II
SEA OF THIEVES
SOLO

5,95 EUROS
#5
JUN-JUL 2018



EDGE

REALIZACIÓN
ESTUDIO EDITORIAL PLAZA, SL
TEL. 936 240 244
joseoscar@estudioeditorial.com

DIRECTOR
JOSÉ ÓSCAR PLAZA (@joseoscarplaza)

SUBDIRECTORA
NOELIA NAVARRO (@noechan)

REDACTOR JEFE
SERGIO BUSTOS (@SergioBustos_)

DISEÑO GRÁFICO
LAIA LORENTE

COLABORADORES
Marina Amores @Blissy - Roc Massaguer @outconsumer - Laura Gómez @azulcorrosivo - Francisco Javier Rodríguez @_JJAAVVIIEERR_- Anait Games @anaitgames - Judit Tur @judittur - Rafel Serra @Rafel_SP - Edgar Ballarín @escurconegre - Marcos Muñoz @KalElelVigilant - Irene Aneas @IreneAneas - José Altozano @DayoScript - Cris Charneco @CCharneco - Ferran González @claudetrojan - María Emegé @MariaEmege - Andrés Garrido - Pep González @bizarduno - Alba Valle - Transcreat Solutions - Eva Cid @evcdmr - Chuso Montero @ChusoMMontero - Tonio L. Alarcón @toniolalarcon - Yago López @YagoLopez

PUBLICIDAD
YOLANDA GARCÍA Tel. 972757411 - E-mail: ygarcia@panini.es
MARÍA PORTO Tel. 609 347 740 - E-mail: maria@revistaedge.com

WEB Y REDES SOCIALES
www.revistaedge.com - www.facebook.com/RevistaEDGE
www.twitter.com/revistaEDGEes

REDACCIÓN
C/Llacuna 144, 3-3 - 08018 Barcelona (España) - Tel. 936 240 244

EDITA
Panini España S.A.

DIRECTOR GENERAL LLUÍS TORRENT
DIRECTOR DE PUBLICACIONES JOSÉ LUIS CÓRDOBA
DIRECTOR EDITORIAL DE REVISTAS LUIS MARTÍNEZ
DIRECTOR COMERCIAL ANDREU BUSSOT
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN JORDI GUINART
COORDINACIÓN GENERAL PONÇ CUFINYÀ
PROMOCIONES MARTINA TOUPY
COORDINACIÓN PUBLICIDAD YOLANDA GARCÍA
COORDINACIÓN DE MARKETING SUSANNA BUSSOT
SECRETARIA DE REDACCIÓN ISABEL BUJER
ADMINISTRACIÓN JANET NAVARRETE Y CLARA REXACH

PANINI ESPAÑA
C/Vallespí, 20 17257 Torroella de Montgrí (Girona)
Tel: 972 75 74 11 Fax: 972 75 77 11 - www.panini.es

IMPRESIÓN
RIVADENEYRA

DISTRIBUCIÓN
LOGISTA S.A.

DEPÓSITO LEGAL: GI1325-2017
ISSN: 2565-1986
EDICIÓN: 3/2018
IMPRESO EN ESPAÑA

EDGE es una licencia de Future Publishing Ltd.

FUTURE



Lo moderno es lo *vintage*



En los últimos tiempos, se suceden en el mundo de los videojuegos los regresos de aquellas joyas del siglo XX que amenizaron la infancia de muchos de nosotros. Y lo hacen en forma de miniconsolas con conexión de alta definición y multitud de juegos preinstalados, en una suerte de antología de grandes éxitos, aunque sin el carisma de los viejos cassettes, los cartuchos y los discos flexibles.

Nos reconocemos como fanáticos de estas iniciativas, que acercan la historia de los videojuegos a muchos jugadores que, por edad, no los habían disfrutado, por un lado, y por el otro, nos permiten a los más adultos recordar aquellos títulos que nos cautivaron hace mucho tiempo. Ya lo hizo Nintendo con las NES y SNES Mini, y ahora se ha subido al carro Retro Games, con TheC64 Mini, a la espera de que Sega haga lo propio con la Mega Drive Mini.

La comunidad de jugadores las recibe con los brazos abiertos, señal de que lo moderno es lo vintage y convive con lo actual. Los buenos juegos siempre lo serán, independientemente de su factura técnica. A pesar de que muchas veces los recuerdos potencien la bondad de las cosas y enmascaren sus defectos.

Ganadores del concurso

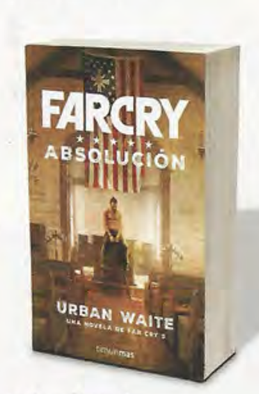
En el número anterior, os propusimos un concurso con el que podíais **ganar una novela de Far Cry** si respondíais correctamente a esta pregunta:

¿Cómo se llama el líder de la secta de Far Cry 5?

✔ **Joseph Seed**

Estos son los tres ganadores:

- **Sergio Gálvez Guerrero**
  El Prat de Llobregat, Barcelona
- **Adrián González Martínez**
  Barcelona
- **Antonio Villar Preto**
  Sagunto, Valencia



¡Enhorabuena a los tres!

juegos secciones

Hype

Play

Opinión



Reportajes



Pixel Perfect

Amigos para siempre



JAVIER RODRÍGUEZ

El vigilante jurado volvió a escuchar gritos y, lo más preocupante, ruido de disparos. Él sabía que arriba, en la oficina, solo había tres chavales trabajando en fin de semana, y nadie más podía haber entrado, al menos por la puerta principal, sin ser advertido. Así que sacó su arma y subió lentamente las escaleras, como en las películas, mientras desde el piso superior seguían llegando gritos desesperados. Cuando entró en la sala principal de la redacción, la imagen que presenció fue dantesca.

Sentados en tres ordenadores diferentes estaban los tres mozos, gritando como condenados a la pantalla, sobre todo uno de ellos, que no paraba de chillar «muere, muere» mientras aporreaba el teclado de su ordenador y movía el ratón como si estuviera vivo y quisiera escapar. Otro tenía unos grandes altavoces por los que los disparos de las armas sonaban a un volumen endiablado. El tercero fumaba un cigarrillo mientras acababa con los otros dos sin que su larga cabellera se moviera ni un milímetro.

Era 1996, era la redacción de HobbyPress y estábamos jugando al *Duke Nukem 3D* en red, como alivio a los largos periodos de trabajo frente a la pantalla. Estábamos los tres allí físicamente porque el juego online aún no estaba extendido debido a las paupérrimas conexiones a Internet: el que chillaba era Anselmo Trejo, colaborador; el del sonido a todo volumen era yo mismo, también colaborador, y el que las mataba a la chita callando era Paco Delgado, el gurú de Micromanía. Tres amigos jugando juntos al mismo videojuego, quizá un poco exaltados, en la misma habitación. Muy del siglo XX. Porque ahora ya no es así.

El otro día un amigo me comentaba que había visto la película *Ready Player One* y que le había gustado mucho, pero que aquello de jugar de esa forma le parecía demasiada ciencia ficción. No solo no es ciencia ficción, le comenté, sino que probablemente sea lo más realista de la última película de Spielberg basada en el libro de Ernest Cline. Si obviamos el avanzado sistema de realidad virtual que utilizan los protagonistas, esa forma de jugar es exactamente la que utilizan la mayoría de los jugadores de todo el mundo. Donde el aspecto es muy importante, pero no el físico, sino el de tu avatar. Por eso la gran mayoría de los juegos en línea cuentan con un nutrido catálogo de ítems relacionados con la apariencia del jugador para comprar. Y no hablamos solo de ropa o peinados, sino también de gestos, por ejemplo. Todo para parecer el jugador más increíble y molón de la partida. Es decir, a la hora de presentarse ante los demás, lo haríamos como cuando vamos a salir con amigos. En la película, dos amigos, que llevan mucho tiempo jugando juntos y que se compenetran y se conocen a la perfección en el juego, descubren que no son físicamente como pensaban. ¿Y qué más da? ¿No está la amistad verdadera por encima de nimiedades como el aspecto físico o la ropa que se viste? Un amigo de verdad te cubre en una partida de *Call of Duty*, te cede pócimas en *Fortnite* cuando estás bajo de energía y desde luego no te deja tirado en una partida de *Clash Royale* cuando las cosas se ponen feas. Un amigo de verdad espera pacientemente a que aparezcas en la sala de espera de Nintendo para ver y saludar a tu personaje antes de disputar una partida de *Mario Kart* y no te tira de un gimnasio de *Pokémon Go* aunque pertenezcáis a equipos de colores diferentes, si no ha pasado el tiempo necesario para que recoja su botín diario de monedas. Un amigo de verdad lucha por tu clan en Triviador España para que todos juntos alcancéis la gloria del top semanal.



Un amigo de verdad te cubre en una partida de *Call of Duty* y te cede pócimas en *Fortnite* cuando estás bajo de energía

Los videojuegos, como cualquier actividad social, sacan lo mejor y lo peor del ser humano. Forjan amistades y generan rivalidades legendarias, de una forma tan virtual que muchas veces es más auténtica que la vida misma. Seguramente porque detrás de un mando o un teclado nos mostramos como de verdad queremos ser. Anselmo seguirá gritando a pleno pulmón cuando masacra enemigos online, yo seguiré poniendo los altavoces a toda traílla para escuchar cómo ruge el motor de mi Lamborghini cuando adelanto a mis amigos y rivales en *GT Sport* y Paco seguirá acabando con todos, con las pulsaciones al mínimo.

Así que la próxima vez que veas a alguien jugando solo en una habitación con un ordenador o una consola, hablando a través de unos cascos, desconfía. Porque lo más probable es que no esté solo y hasta es posible que tenga más amigos que tú. Aunque no sepa cómo son. ■

Marcar la diferencia



EVA CID

Hace unas semanas se conocía el dato, gracias a un usuario de Reddit, de que tan solo el 7% de los jugadores de *Cuphead* en XBO habían conseguido acabar el juego. Según las estadísticas de Steam, el porcentaje en esta plataforma ronda el 12%, una cifra que, si bien es algo mayor, se sigue antojando baja. Probablemente este dato trascendió como consecuencia del debate que generó en su día el lanzamiento del juego debido a su dificultad, pero basta ojear las estadísticas que proporcionan los logros en las distintas plataformas para comprobar que, en general, el porcentaje de usuarios que terminan los juegos suele ser bastante bajo, y en raras ocasiones supera el 40% incluso en los títulos más accesibles.

En el caso concreto de *Cuphead*, usuarios del citado foro y también a través de redes sociales señalaron que la cifra era significativa de un problema de diseño y de ajuste del nivel de dificultad. Sin embargo, teniendo en cuenta el resto de cifras que baraja cualquier otro título, sería más sensato achacar estos porcentajes al modelo de consumo que tenemos hoy en día. Un modelo marcado por un ritmo de lanzamientos implacable, por la necesidad de buena parte de los jugadores de acceder a las novedades desde el primer día, por la compra indiscriminada de juegos en oferta (una suerte de síndrome de Diógenes digital), la adquisición de aquellos que se ofrecen de forma gratuita con las suscripciones online, y por el poco tiempo del que disponemos para disfrutar de todo esto, especialmente los jugadores más veteranos y con menos tiempo libre.

Por otra parte, hay que tener prudencia a la hora de interpretar estas cifras como indicativos absolutos del tiempo que los usuarios destinan a un determinado título, o del nivel de satisfacción o implicación que tienen con el mismo. Puedes no haber llegado al final de *Skyrim*, pero quizá le hayas dedicado más horas y lo hayas disfrutado más que otro usuario que sí lo ha hecho. Al fin y al cabo, jugar consiste en disfrutar, en pasarlo bien, cada cual a su manera. No obstante, sí que nos dan una pista de la dificultad que existe a día de hoy para destacar y conseguir captar la atención de los jugadores; para lograr, entre una oferta tan vasta y variada y unos hábitos de consumo de usar y tirar, el compromiso, la implicación del público con una determinada obra. Este es el mayor desafío al que se enfrentan los desarrolladores hoy en día, que su obra trascienda, o destaque de alguna manera en particular, entre la inmensa oferta disponible.



Darle al público lo que quiere es subestimar su capacidad para apreciar y disfrutar cosas nuevas

Por todo ello, resulta casi poético que actualmente existan títulos que consigan alcanzar un cierto estatus de permanencia en el tiempo y en el imaginario colectivo de los jugadores (algo que a priori parece reservado solo a los clásicos) y que, además, generen comunidad. Quizá el ejemplo más claro sea *Overwatch*, pero en este caso se trata de un título que venía respaldado por una de las compañías más potentes y con más experiencia en esto de generar fenómenos de masas a partir de un juego *online*. Mucho más significativo es el caso de la saga *Dark Souls* y de *Bloodborne*, de From Software, que proceden de esa rareza marginal en Occidente que en su día fue *Demon's Souls*, y cuya dificultad no ha sido óbice para acabar creando escuela y una entregadísima legión de fans. O el éxito de *NieR: Autómata*, secuela de uno de los juegos más inclasificables y extraños de los últimos años. O, en el terreno de lo indie, esos *Braid*, *Fez*, o *Journey*.

Todos estos ejemplos tienen algo en común: originalidad. Todos han aportado cosas nuevas con respecto a la oferta masiva disponible. Al final, la mentalidad de darle al público lo que quiere es subestimar su capacidad para apreciar y disfrutar cosas nuevas en el contexto de un medio que conoce bastante bien. Y si bien es cierto que un «más de lo mismo pero mejor» suele funcionar, lo que se sale de ahí es lo que marca la diferencia. ■

¡TRIPLE DIVERSIÓN!





Y TAMBIÉN: THE TERROR • LEGIÓN • THE HANDMAID TALE NEIL PATRICK HARRIS • MARK HAMILL • BILL Y TED... ¡Y MÁS

CON CONTENIDOS EXCLUSIVOS DE SOLO, DEADPOOL 2, Y TODA LA ACTUALIDAD SOBRE LOS GÉNEROS DE CIENCIA FICCIÓN, FANTÁSTICO, EN CINE, LITERATURA, TV Y VIDEOJUEGOS...



ADEMÁS, EN COMICMANÍA ENCONTRARÁS TODA LA ACTUALIDAD SOBRE EL MUNDO DEL CÓMIC Y UN AMPLIO REPORTAJE SOBRE EL SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA.

Y DE REGALO, UNA BARAJA DE CARTAS DE DOCTOR WHO.

¡YA A LA VENTA EN QUIOSCOS Y LIBRERÍAS ESPECIALIZADAS!

Outconsumer
La factoría del *hype*



ROC MASSAGUER

Cada final de primavera llega a Los Ángeles el E3, la que fuera la feria de videojuegos más importante del mundo y que ahora se ha convertido en la mayor factoría del *hype*.

He tenido la suerte de asistir a cuatro ediciones del evento, pero ya dejé de hacerlo. Hace poco un buen amigo me preguntó si debía aceptar la invitación de una empresa para ir por primera vez.

Me costó contestarle porque realmente no sé qué es el E3. Ha ido cambiando con los años para transformarse en algo diferente y desconocido, más allá de ser una eficiente factoría de *hype*. Era un centro de información, después un centro de marketing, después de influencia y ahora es un escaparate que solo busca eso, el *hype*. Para luego transformar esa información, marketing, influencia y el propio *hype* en ventas, por supuesto.

No es que me caiga ahora del guindo, pero sí es fácil interpretar el E3 como algo diferente cuando lo vives en persona. Si yo tuviera que definirlo lo haría con cuatro anécdotas que creo que perfilan una muestra fiel de lo que es en realidad.

En junio de 2014 tuve la suerte de poder probar (y grabar) por primera vez *gameplay* de *Far Cry 4*. Nadie había podido probar el juego hasta ese momento y solo habíamos visto el tráiler de la conferencia de Ubisoft esa misma semana. Varios youtubers de distintos países (así como algunos medios) pudimos publicar al mismo tiempo las primeras imágenes *ingame* del juego.

Recuerdo que uno de los primeros comentarios que recibí tras la publicación fue uno lamentando el evidente *downgrade* del juego que mostraba mi vídeo. Le dije que eso era imposible, puesto que el *downgrade* (rebaja de las prestaciones, principalmente gráficas) debe producirse entre dos imágenes y vídeos del mismo estilo, una primera mejor y una segunda, peor. Al ser mi vídeo literalmente la primera imagen que se veía del juego, eso era imposible. Su respuesta fue que en alguna otra parte había visto otro vídeo y que se veía mejor (todos los presentes jugamos en consolas idénticas y lo grabamos con los mismos dispositivos).



Mola el *hype* del E3 y mola estar para contarlo. Porque el *hype*, en dosis pequeñas y controladas, es sano y muy placentero

La segunda anécdota nos lleva a la conferencia de Electronic Arts en 2015. La pude vivir en vivo y recuerdo lo mucho que me impactó ver a Pelé en directo. No lo esperábamos y nos quedamos todos los asistentes descolocados, con los ojos abiertos como platos.

Sin embargo, al salir de ahí descubrí en Twitter que la presencia de Pelé no había tenido demasiado impacto fuera de las paredes del evento. Todo eran críticas a una aparición superficial.

La tercera anécdota fue en 2013, cuando tanto Microsoft como Playstation iban a presentar sus nuevas consolas. Yo viajaba con Ubisoft y primero por logística de viaje y después por problemas con la conexión no pudimos ver (yo no estaba invitado a ninguna de las dos presencialmente) nada de las conferencias en tiempo real. Literalmente cualquier persona con conexión a Internet se enteró antes y mejor de las novedades que presentaron que nosotros, que estábamos ahí.

Y por último, mi anécdota favorita, la que pone a todo el mundo en su lugar. De nuevo en 2015, todo el mundo quería probar *Battlefront*. Las colas eran larguísimas, de más de dos horas, así que poniendo cara de buen chico y tirando de contactos, conseguí que me pusieran en la cola VIP. Que también era larga, pero menos.

Cuando ya me tocaba entrar, se nos coló un grupo de desconcertados señores. Entraron por la puerta grande, sin esperar ni un segundo, tan entusiasmados como desubicados. Le pregunté al encargado de la cola quiénes eran y me respondió: *retailers*. Es decir, los que compran los juegos antes de venderlos. O sea, los que deciden en qué estantería se ponen los juegos en las grandes superficies. O sea, los que más influyen (al menos hasta ahora) en las ventas de los *blockbusters*.

Y por eso pasaron antes. Porque ellos, y no los periodistas, ni los youtubers, ni el público ni los desarrolladores, son los reyes del E3. Ellos son los auténticos VIP, porque la fábrica del *hype* se acaba basando en eso, en generar hambre a los jugadores y luego que esos *retailers* pongan la mesa llena de comida. Y no lo digo como una crítica, sino como una realidad. Los demás solo somos piezas del engranaje.

Así que por un lado tenemos un exceso de información y de expectación que nos lleva a malinterpretar lo que nos llega y a desconfiar por defecto (a veces con razón), por el otro hay una disonancia brutal entre el espectador presencial y el virtual (a favor del segundo) y por último, puedes ir al E3, pero a mirar, no a ser protagonista.

A pesar de todo, le dije a mi amigo que fuera. Porque mola. Porque mola estar. Porque mola contarlo. Porque el *hype*, en dosis pequeñas y controladas, es sano y muy placentero. ■



Woman's Sky

¡Chico!

LAURA GÓMEZ / AZUL CORROSIVO

La trilogía original de *God of War* se ha visto siempre como el epítome de la masculinidad tóxica, cuyo rango de emociones solo incluye la agresividad y la violencia. Las escenas de sexo en los tres primeros juegos eran gratuitas, de mal gusto y representaban a las mujeres como meros objetos. En este nuevo título, el director Cory Barlog intenta redimirse de la fantasía de poder masculino que supuso siempre Kratos.

Los creadores han empezado a ser padres y a explorar y modificar las dinámicas relacionales que acostumbramos a ver en los juegos. En *The Last of Us* ya vimos un intento de profundizar en la dinámica padre-hija. Y en *God of War*, Atreus no es más que un reflejo de lo que supone criar a un niño con unos ideales masculinos insanos. Kratos ni siquiera es capaz de tocarle mientras llora la muerte de su madre, pero esa relación marcada por la masculinidad hegemónica se deconstruye conscientemente a lo largo del juego. Pasamos de llamar «chico» a nuestro hijo a llamarle por su nombre, a enseñarle, a comprenderle y a, en definitiva, ejercer una paternidad más sana y menos prejuiciosa.

Esta vez conocemos un poco más las preocupaciones y las motivaciones de Kratos, el dios eterno que solo conoce un ciclo perpetuo de trauma y traición; sentimos la constante necesidad de aprobación de Atreus ante esa figura heroica e inalcanzable que es su padre; e incluso comprendemos un poco mejor a nuestro torturado villano, que solo es capaz de sentir dolor a través de la venganza. A lo largo del viaje se aprecia un esfuerzo real por transformar los estímulos en diferentes reacciones que en juegos anteriores se habrían basado en gritos y una paliza. Entran en juego la sensibilidad por otros seres, la pena e incluso el arrepentimiento. Y lanzar ese mensaje en un producto como este, conocido mundialmente por su carácter ponzoñoso, es una maravilla.

Es importante mostrar que la fuerza y la entereza pueden coexistir con la empatía, la vulnerabilidad y la sensibilidad. Un amplio espectro de emociones no nos hace más débiles, sino más armados ante los golpes y más proclives a una gestión emocional que se traduzca en salud mental. Está lejos de ser un juego socialmente ejemplar, pero hay que señalar su esfuerzo por reorganizar la identidad de Kratos desde el tratamiento de un problema reconocido. La intención, activa y lúcida, de sumarse a unas demandas sociales urgentes que deben dejar de ser ajenas a un medio como los videojuegos, que tanto beben del candor popular y que tanto dependen del proceso de cambio tecnológico. Los cambios que se dan en las calles también tienen que estar presentes aquí.



Es importante mostrar que la fuerza y la entereza pueden coexistir con la empatía, la vulnerabilidad y la sensibilidad

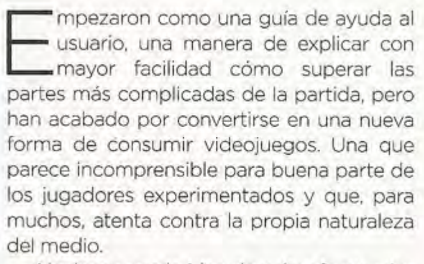
El corazón de este *God of War* es una historia sobre padres que les pasan a sus hijos la misma enfermedad de rabia ciega que a ellos les robó todo cuando eran niños. Es el reconocimiento de que existe un sistema de creencias que perpetúa el ciclo de los hombres nacidos para creer que deben ser impenetrables para sobrevivir. El resultado es un linaje de masculinidad que erosiona cualquier rastro de emoción y falla al ver que esa impenetrabilidad solo garantiza la destrucción. Echando la vista atrás a los primeros títulos, incluso si recuperamos *gameplays* o rejugamos, la crueldad exacerbada nacida de un sentimiento de ira y venganza sería el rasgo principal de nuestro héroe. Guardo la esperanza de que esa imagen dañina de cómo debe comportarse un hombre cambie con el nuevo juego.

El próximo paso debería ser no sacrificar a las figuras maternas para que los padres se involucren en el cuidado de sus hijos y se enfrenten a cómo educarlos. También deberíamos dejar de escuchar ese «ahora que he tenido un hijo...» para abrir los ojos ante los problemas que tenemos como sociedad, dejando atrás los agravios silenciosos de la paternidad negligente. Hay mucho en lo que trabajar, pero este nuevo Kratos es un buen ejemplo de lo que podemos llegar a conseguir si nos paramos a escuchar y a sentir. ■

Glosario
#4 Walkthrough



ANAITGAMES



Empezaron como una guía de ayuda al usuario, una manera de explicar con mayor facilidad cómo superar las partes más complicadas de la partida, pero han acabado por convertirse en una nueva forma de consumir videojuegos. Una que parece incomprensible para buena parte de los jugadores experimentados y que, para muchos, atenta contra la propia naturaleza del medio.

Nacieron con la idea de evitar frustraciones al jugador y con la intención de hacerle mejor y más habilidoso. Del interés por mostrar al público los entresijos de un nuevo lenguaje audiovisual y narrativo, durante los años 80 proliferaron las «guías de juego» que, por medio de texto, y apoyándose solo en una o dos imágenes, ayudaban a los más torpes a avanzar. Que estas guías dieran el salto a otros soportes era cuestión de tiempo pues, aunque el texto permite repasar una y otra vez la acción, el aprendizaje necesita en ocasiones de interacción personal, de la didáctica de comprender la situación del alumno antes de animarle a seguir. Hasta bien entrado el milenio, existían en muchos países líneas de atención al jugador en las que empleados de la compañía le asesoraban durante los niveles más complicados. Pero como sabe cualquiera que haya intentado montar un mueble de IKEA mediante la asistencia telefónica, la imagen lo es todo. El nacimiento de YouTube llevó los *walkthrough* a otro nivel y las guías de usuario perdieron su razón de ser para pasar rápidamente a convertirse en entretenimiento. Es una industria en sí misma que a día de hoy crece exponencialmente a la sombra de la de los videojuegos.

Haciendo caso a las estadísticas de visualizaciones de Twitch y YouTube, y comparándolas con las de ventas —especialmente en el caso de los *indies*—, podríamos aventurarnos a decir que hay una gran parte de usuarios que no juega a los juegos, sino que limita su experiencia a observar. Y no solo sucede con los títulos competitivos (situación por la cual podríamos compararlos con los deportes televisados), o los especialmente complicados. Hoy en día todo es digno de *streaming*, desde RPGs de cientos de horas hasta *walking simulators* que no superan las dos. Según datos



YouTube llevó los *walkthrough* a otro nivel y las guías de usuario perdieron su razón de ser

de la empresa de análisis SuperData Research, solo YouTube Gaming, la plataforma de streaming de YouTube, cuenta con más espectadores que HBO, Netflix, Hulu y ESPN combinados, y tanta es la popularidad que son muchos los desarrolladores que han optado por usar esta fuerza a su favor en lugar de oponerse y luchar. Títulos como *Five Nights at Freddy's* incorporan elementos ideados de forma específica para divertir a unos supuestos observadores externos, mientras que otros como *PlayerUnkown's Battlegrounds* han usado el *feedback* de los jugadores y de los espectadores como medio barato de promoción.

Aunque actualmente la definición de videojuego siga sin estar muy clara, parece existir un consenso en cuanto a la interacción, y los videojuegos la necesitan. Sin embargo, parece que incluso antes de que consigamos definir el medio ya hay usuarios dispuestos a retar lo que muchos diseñadores consideran «la experiencia». Las explicaciones a este fenómeno son muy variadas, desde el tiempo —ver una partida es más rápido que jugarla si el que tiene el control cuenta con experiencia—, a la pereza, pasando por razones económicas y de imposibilidad material. Sin embargo, parece ser evidente que junto a ellas se esconde un claro componente social. Los *streamers*, los que la revista TIME ha denominado como «las *celebrities* de la Generación Z», no solo viven de su habilidad con los mandos o su conocimiento, sino que son unos expertos de lo que llaman «marca personal». Es decir, son especialistas en mostrar una versión mejorada de sí mismos. Son muchos los que sienten complicidad durante los *streamings*, los que aseguran que la experiencia es muy similar a pasar el rato con amigos. Como muchos suscriptores confesaban a Business Insider, el mayor atractivo de los vídeos de PewDiePie no son los juegos, sino tener la oportunidad «de pasar algo de tiempo con él». Esta cercanía, que parece ajena a la publicidad, es la que permite a muchas de estas estrellas conseguir con éxito el diversificar sus negocios y lograr una popularidad que sobrepasa en ocasiones a la de los propios desarrolladores de juegos.

La popularidad de los *walkthrough* es tan llamativa que algunos han optado por estudiarla desde una perspectiva académica. Un ejemplo de esto es el estudio llevado a cabo por la Universidad de Tampere, en Finlandia, centrado en analizar el fenómeno mediante cuestionarios. Según sus datos, pudo establecerse que la gran mayoría de los consumidores de *gameplays* lo hacen para desconectarse y socializar. Intercambiar opiniones en los comentarios o discutir las proezas en el chat. Renunciando a la inmersión y a la conexión emocional con el título, los videojuegos se convierten en una excusa y, aunque muchos se aproximan al fenómeno como si de algo nuevo se tratara, lo cierto es que es una evolución de algo que siempre ha estado allí.

Porque por mucho que se quiera implantar el tópico, los videojuegos nunca han sido una actividad solitaria. Desde los grupos que se arremolinaban alrededor de una máquina de *arcade* para ver si se conseguía batir un nuevo récord hasta los compañeros de clase que pasaban la tarde en casa «del de la consola», los *gamers* han estado en todo momento muy lejos de ser seres solitarios que habitan en la penumbra. Las ferias, los congresos, las *jams*, las LAN *parties*, o los modos multijugador surgen del mismo sitio: la necesidad de usar el hobby para conectar. Las plataformas de *streaming* y los *walkthrough* son la forma en la que una nueva generación, ante la imposibilidad de ir a recreativos, imita lo que tantos hemos hecho con anterioridad. Lo gracioso es que esa generación, la de la moneda de cinco duros, ahora se muestra tan perpleja como lo hicieron sus padres. ■

The Game is On
No es solo cartón

NOELIA NAVARRO

Desde que tengo uso de memoria, me ha gustado construir cosas: empecé con los típicos bloques de construcción gigantes de plástico de colores, luego me pasé a Tente y finalmente di el salto natural a LEGO, al que todavía hoy sigo siendo fiel. Creo que no hubo persona más feliz que yo sobre la faz de la tierra cuando se anunció *LEGO Dimensions*. Por fin, mis dos mayores aficiones, montar cosas y los videojuegos, se unían en un proyecto. Lamentablemente, *LEGO Dimensions* no llegó a ser todo lo que esperaba de él, pero sus figuras siguen adornando la estantería de mi comedor.

El anuncio de Nintendo Labo me emocionó y llenó de escepticismo a partes iguales. Al fin y al cabo, ya venía de una decepción previa y su anuncio me produjo una sensación de «este juego es tan japonés que acabará siendo un *Wii Music*, pero con cartón». Me olvidé de Nintendo Labo hasta unas semanas antes de su lanzamiento, cuando en su canal de YouTube, Nintendo empezó a mostrar algunas de las cosas que se podían hacer con él. Aquí sí que empecé a sentir cierto *hype* por el juego, y todo parecía indicar que no se limitaría a ser un nuevo *Wii Music*. Así que cuando me llegó la oportunidad de probarlo, no lo dudé ni un segundo.

Mi primer contacto con Labo fue montar el piano. Varias horas y cuatro fotos de Instagram más tarde, había terminado mi primer Toy-Con. La sensación fue muy parecida a la de construir uno de mis amados LEGO, pero con láminas de cartón. Cada uno de los Toy-Con, al igual que las construcciones de bloques de la marca danesa, son una obra de ingeniería. Y esa es, creo, precisamente la bendición y maldición de Labo: la construcción se lleva la mejor parte del ocio. Resulta mucho más divertido montar cualquiera de los Toy-Con que el minijuego para usarlo, ya que algunos de estos pecan de demasiado simples y poco profundos. Es un poco como un mueble de Ikea: una vez superado el reto del montaje, la rutina se apodera de él, pero siempre te quedará el orgullo de poder decir: «Esto lo he montado yo con mis manos».



La bendición y la maldición de Labo es que la construcción se lleva la mayor parte de ocio

Aun así, la experiencia general de Labo es positiva, y montar uno de ellos es, insisto, toda una experiencia. Encontrar las piezas adecuadas, lograr el encaje correcto e ir viendo crecer la obra con el paso de los minutos llena al jugador –así fue en mi caso– de una sensación de creatividad totalmente nueva en esto de los videojuegos. Cada nuevo paso supone una pequeña alegría, y me gusta ver cómo esas láminas de cartón, de mejor calidad de lo que esperaba, todo sea dicho, empiezan a tomar una forma que solamente habrías creído capaz con materiales mucho más robustos. Todo encaja perfectamente y no hay lugar para errores gracias a las claras instrucciones. Periféricos ha habido miles, pero ¿cuántos te los habías montado tú mismo?

Cada nuevo anuncio de Nintendo viene acompañado de su dosis de debate con dos bandos claramente diferenciados, y el de Labo no fue una excepción. Los que desde el primer momento compraron el proyecto y desearon con todas sus fuerzas que Jordi Cruz recuperara su vertiente *Art Attack* para mostrar su funcionamiento, y los que se limitaron a decir: «Nintendo va a vender cartón a precio de oro».

Tras haber pasado un par de semanas montando los distintos Toy-Con y experimentando con ellos, no puedo evitar sentir como ofensa cada vez que alguien dice que *Nintendo Labo* «es solo cartón». Solo hace falta navegar un rato por YouTube para ver las cosas que puedes llegar a hacer. Recomiendo especialmente la cover de *Jump up, superstar* (el tema de *Super Mario Odyssey*) del usuario Marty Labo. ¿Cartón? ¿Acaso el Halcón Milenario de LEGO es solo un trozo de plástico? ■

Radical Heights
El battle royale de Cliff Bleszinski que ya no va a poder destronar a Fortnite



Ver la siguiente ola de juegos de *battle royale* como sacacuartos o copias descaradas de *Playerunknown's Battlegrounds* y *Fortnite* es ser un poco carca. Los géneros nacen así: hay un momento de descubrimiento inicial, seguido de una oleada de imitadores, refinadores y, si media la suerte, innovadores, como podría haber sido el caso de *Radical Heights*, el juego gratuito del equipo de Boss Key Productions que se va a quedar en el camino, ya que el estudio capitaneado por Cliff Bleszinski anunció el cierre de su actividad a mediados del pasado mes de mayo.

Lo cierto es que *Radical Heights* no había empezado con buen pie: salió el día después de ser anunciado como *Acceso Anticipado Xtremo*, con el mapa lleno de objetos de referencia y edificios que apenas eran grandes bloques grises. De los personajes femeninos solo supimos que llegarían «próximamente», pero el modelo de microtransacciones sí que funcionaba, con docenas de objetos cosméticos puestos a la venta. Sabiendo cómo está la industria hoy en día, fue... bueno, una forma atrevida de presentarse. Lo cierto es que a Radical Heights le pesó un dato que se dio a conocer a la comunidad y que no pasó inadvertido: en tan solo dos semanas, perdió el 82% de su base de jugadores.

Semanas antes del cierre, el director creativo **Zach Lowery** reconocía que trabajaban en él distintos equipos en varias ramificaciones del desarrollo. «Lo que la gente suele olvidar, o quizá no sepa, es que el desarrollo de videojuegos no es como una carretera principal», nos comenta. «Sinceramente, con todas las distintas disciplinas que hay y lo grande que es el equipo, más bien es una autovía de seis carriles. Solo porque un departamento pueda tener recursos de sobra para hacer contenido cosmético no quiere decir, necesariamente, que estemos quitándoselos al equipo que se dedica a darle vidilla al mundo o poner más edificios».

En cierto modo, a *Radical Heights* le pegaba bastante lo de poner la economía en primera fila. Este *battle royale* que pudo ser y ya no será llevaba consigo el neón magenta y cian de los años 80, que tan de moda está en el entretenimiento moderno: sol californiano en el horizonte, bicicletas BMX en los suburbios, Corey Feldman siempre fuera de plano y una obsesión reaganiana con el dinero.

En un intento de alejarse *de PUBG* y *Fortnite*, en *Radical Heights* la acumulación de riqueza sería tan importante como la supervivencia. Aunque pueda resultar un poco cínico cómo la premisa te incitaba a comprar banalidades cosméticas, lo cierto es que la excusa del concurso también se aprovechaba de forma creativa para inyectar una mayor sensación de riesgo y recompensa a la fórmula del *battle royale*.

Por ejemplo: podía pasar que todavía fueras sin armas y acabases de ver una puerta interesante que podría tener objetos y pasta dentro. Justo al entrar, comenzaba una cuenta atrás y el tema musical del concurso estallaba bien alto para que todos los de tu alrededor lo escuchasen. ¿Te quedarías para ver lo que hay dentro mientras te arriesgabas a que otros jugadores te pillasen, o te largabas a una zona segura cercana y usabas el sonido como cebo? Cualquier decisión sería mejor que esperar en tu arbusto a que el mapa se fuera estrechando.

De hecho, los tiempos regulares de cada ronda estaban diseñados para hacer salir a los participantes de su zona segura, como la lluvia de dinero que inundaba el mapa cuando el contador de jugadores llegaba a 50, las ruedas giratorias de premios cuando llegaba a 25, o cómo el mapa se acaba encogiendo brusca y luminosamente para poner a los últimos diez jugadores entre la espada y la pared. Estos elementos, sumados a los sonidos estridentes que delataban las posiciones de los jugadores y el tamaño del mapa (más pequeño que el de sus competidores), servían para atraer a los jugadores.

No obstante, ¿merecía la pena aguantar los edificios a medio hacer, el combate rudimentario y las características anunciadas para «próximamente»? Igual ahora mismo no, como se vio con el abandono masivo de jugadores en esas dos primeras semanas de acceso temprano, pero si *Radical Heights* hubiera sobrevivido a su primer año, sus dinámicas de concurso todavía estarían a tiempo de llamar la atención y el aplauso de una audiencia nada desdeñable. ■







ARRIBA He aquí inmortalizada la rarísima ocasión en la que cinco jugadores de un *battle royale* aparecen juntos en el mismo espacio de unos pocos metros.
ARRIBA IZQUIERDA Los tableros Spin To Win eran unos de los varios elementos ruidosos que te daban la posibilidad de obtener mejor botín (o pasta) si aceptabas revelar tu posición en el mapa.
ARRIBA DERECHA La zona no encogía, sino que algunos cuadrantes se bloqueaban aleatoriamente, como si los dioses estuvieran jugando a las tres en raya desde los cielos.
IZQUIERDA Al ir acabando la ronda, el mapa se cubre bajo un velo de oscuridad. Solo una parte minúscula del mapa permanecerá disponible para jugar.

#5

H Y P E

EN NUESTRO PUNTO DE MIRA

H | Y
P | E

Desarrollador Two Point Studios
Editor Sega
Formato PC
Origen Reino Unido
Lanzamiento 2018

TWO POINT HOSPITAL

Otra dosis de simulación de empresas de manos de los creadores de *Theme Hospital*

Two Point Studios sufre un caso crónico de risa tonta. Es más que visible que están encantados de trabajar en el sucesor espiritual de *Theme Hospital*, el título de 1997 que conquistó corazones con su perspicaz combinación de simulación de gestión y humor tonto. *Two Point Hospital* es un regreso a esos viejos tiempos para **Gary Carr**, extrabajador de Bullfrog y desarrollador en Lionhead Studios. «Quería trabajar otra vez en algo como *Theme Hospital*, algo que atrajera a más gente», cuenta Gary. «Fable tiene un grupo de seguidores amplio, pero para ser sincero, no era lo mío. Me encanta trabajar en juegos de simulación en los que eres Dios».

Al prever cambios en el ahora cerrado Lionhead, Carr habló con su colega desarrollador, y ahora cofundador, **Ben Hymers**. «No quería arrastrar a Ben a un futuro incierto, tenía un buen trabajo», dice Carr. «Por suerte, estaba preparado para asumir el riesgo». Aun así, Hymers necesitaba un sueldo, así que trabajaba en juegos de deportes bajo el sello de Sega cuando el plan de negocio tuvo luz verde. «Los juegos no deberían ser algo tan serio, pero hoy en día tienes que justificar cómo vas a sacar las cosas adelante», se lamenta Carr. Con nuevos contactos en Sega y la idea de hacer una nueva versión del juego de simulación de los años 90, llegó por fin el momento de divertirse.

Two Point Hospital parece un juego tan loco como su predecesor de hace 21 años. Tendrás que construir, gestionar y sacar beneficios de instalaciones médicas diseñadas para tratar un conjunto de divertidas enfermedades imaginarias. Mientras que en *Theme Hospital* la enfermedad estrella era la desagradable y exultante cabeza hinchada, es la alucinación de Trevor lo que marca el paso del nuevo tráiler de lanzamiento, ya que este pobre se despierta un día y descubre que tiene una bombilla enorme por cabeza. Y sin las restricciones de la tecnología de los años 90, las extrañas situaciones en *Two Point Hospital* serán incluso más complicadas. Construir salas de espera y quirófanos todavía está a un par de clics de distancia, pero los innumerables sistemas superpuestos lo complican todo. «Hay un montón de rasgos de personalidad diferentes con un sentido propio en esta entrega», dice el diseñador jefe, **Ben Hoskin**. «La gente es litigante o carismática». Los supuestos animadores pueden bailar de sala en sala para ver las diferentes reacciones de los personajes y apreciar esa sutil influencia en su margen de beneficio. Todo está diseñado para que tenga una consecuencia, lo que aumenta el desafío y la comedia. «Te hace querer jugar el mismo escenario de maneras diferentes para ver qué es lo que va a pasar», dice Ben. «Si pongo máquinas de café por todas partes, todo el mundo tendrá la cafeína por las nubes y los baños estarán llenos, pero llegarán más rápido a las citas». No podemos evitar imaginarnos los *speedruns*. «Con suerte, eso será lo que veamos en Twitch o Youtube», dice Hymers. «La gente pensará sobre lo que puede pasar si solo contrata a gente con una determinada personalidad o si solo pone máquinas de café».

La atracción principal de un juego de simulación es poder hacer algo y ver sus consecuencias, y en ese sentido, el enfoque avanzado de *Two Point Hospital* de un género antiguo encaja muy bien con la situación actual de juegos en línea. *Two Point Hospital* tendrá un modo cooperativo y otro competitivo, además de atractivos retos diarios.

Por ejemplo, un escenario en el que haya un montón de errores que los jugadores tengan que solucionar requerirá una investigación constante dentro del juego por parte de ellos. «Pensamos que sería genial conseguir que la comunidad colaborara entre sí para superar algo», dice Carr. Sin duda, es su colaboración y creatividad lo que impulsa al equipo. «La mayoría de la gente del estudio trabajaba en Lionhead, te sientes como un eslabón más de la cadena», cuenta Hymers. «Aquí, todo el mundo crea cosas. Es increíble», continúa Carr. «Todos hacemos el juego y disfrutamos con nuestro trabajo a diario. Algunos de los trabajadores son amigos con los que he trabajado más de 20 años». Carr se ríe. «Es genial que todavía podamos hacer estas cosas y nos salgamos con la nuestra». ■



FIDEICOMISO
Two Point Studios pensó en la autofinanciación, pero Carr cuenta que se asustó un poco de la idea. «¿Por qué? ¡Porque soy un cobarde!», se ríe Carr. «Era el plan original, porque había un montón de nuevas versiones de juegos retro que habían superado con creces sus objetivos. Pero cuando hablamos con gente a la que conocemos, como Gav Price de Playtonic o Debbie Bestwick de Team17, nos contaron que podía ser que Kickstarter empezara a estar pasado de moda», explica Hymers. La financiación popular (o *crowdfunding*) funciona como la tasación de una casa de subastas, y es algo arriesgado. «Siempre tienes que inventarte parte del presupuesto y esperar que la gente lo supere», dice Hymers. «Si no, tendrás que ajustarte a un presupuesto bastante más reducido».







H | Y
P | E

PIKUNIKU

El juego tipo puzle divertido y distópico que viene pisando fuerte

Desarrollador Sectordub
Distribuidora Devolver Digital
Formato PC, Nintendo Switch
Origen Francia, Reino Unido
Lanzamiento Otoño



Hoy hace un día precioso en el pueblo. El sol brilla, los pájaros cantan y los ciudadanos bigotudos se pisotean los unos a los otros como de costumbre. Sería una imagen idílica, de no ser porque nos da la sensación de que nos están observando. Efectivamente, según pasamos el cartel que reza «¡Dinero gratis!», una cámara de vigilancia asoma por detrás. Cuando nos damos la vuelta, ya es demasiado tarde. No hay rastro de ella.

Pikuniku es un juego tipo puzle que, aunque parece que se ha creado con Microsoft Paint, tiene como misión destapar una conspiración gubernamental. Tan pronto estás rodando por las colinas, cuya estética nos recuerda a *LocoRoco*, como te topas con un robot volador que hace trizas el paisaje mientras los pueblerinos cuentan su dinero como si nada. Si tenemos en cuenta la inspiración y los creadores de *Pikuniku*, su rareza está más que justificada. «Escogí a Rémi [Forcadell] para este proyecto porque concibe los videojuegos de una manera muy peculiar», cuenta Arnaud de Bock, el diseñador del juego.

Hace dos años, Forcadell, artista y programador, publicó en un tuit el diseño de un personaje que después se convertiría en el héroe larguirucho de *Pikuniku*. Formaba parte de una prueba de animación procedimental que consistía en programar un modelo de personaje que fuera capaz de adaptarse al tipo de terreno que pisaba.

Por aquel entonces, Forcadell sufría depresión y era prácticamente incapaz de salir de la cama. «Rémi pensaba: "¿Por qué no soy capaz de andar?". Supongo que entonces utilizó el código para realizar un experimento divertido que le hiciera sentirse mejor», confiesa de Bock. «Todo empezó con la idea de desplazarse del punto A al B y de disfrutar con el simple hecho de caminar».

«Caminar» es tan solo la punta del iceberg. Las piernas de Piku, elásticas y ágiles, no son un simple medio de locomoción, sino que permiten al personaje ayudarse de los puntos de agarre para pasar de plataforma en plataforma o asestar una buena patada para resolver un puzle. Uno de ellos, en el que tenemos que caminar sobre una araña por un hueco para arreglar un puente, presenta un ritmo impecable. El videojuego combina situaciones de lo más surrealistas con rompecabezas tradicionales, tales como girar engranajes para dar la vuelta a las plataformas.

Ninguno de los puzles que hemos probado son especialmente complejos, pero es que el punto fuerte de Pikuniku reside en la comedia física y no en los retos. «La verdad es que como jugador soy un poco raro», confiesa de Bock. «No me gustan los retos, la puntuación, ni sentir que tengo que dar lo mejor de mí. Me encanta descubrir mecánicas nuevas, pero no soy un jugador acérrimo. Lo que más me importa de los juegos es que me hagan reír». De hecho, la única parte que podría considerarse competitiva de la demo de Pikuniku es un juego en el que tu oponente es la máquina, una mezcla de baloncesto y kick boxing. A decir verdad, estábamos tan ocupados partiéndonos de risa al lanzar los balones a la canasta y a la cabeza del rival que ni siquiera nos preocupamos por la puntuación. Por otro lado, la mecánica en la que tienes que ponerte un sombrero con forma de lápiz para dibujarle una cara nueva al espantapájaros se presenta de manera tan breve, que se descarta enseguida.



Un toque nipón
La estética adorable a la par que inquietante de *Pikuniku* es el resultado de varias influencias totalmente diferentes. La sencillez del diseño combina la nostalgia que siente de Bock por los juegos flash y el arte de Paul Klee. Por otro lado, la yuxtaposición de la apariencia inocente con temas trascendentales procede de los dibujos animados modernos y las novelas gráficas. «Tanto los mangas japoneses como los cómics europeos utilizan una estética afable para abordar asuntos de actualidad, como qué es la libertad o cuestiones similares» afirma de Bock. El diseñador es un gran seguidor de Keita Takahashi, creador del videojuego *Katamari*, y confiesa que escogió su profesión para seguir sus pasos. El año pasado, Takahashi pudo jugar a *Pikuniku* en PAX. «Me dijo que, aunque el título estaba en japonés, la pronunciación no era la correcta. Estaba en plan: "¿De dónde has sacado eso de 'pikuniku'? ¡No está bien escrito!"», confesó de Bock.

Debajo de toda la fantasía del juego se esconde una realidad muy triste, ya que los alegres personajes de *Pikuniku* entregan su autonomía y sus recursos a una organización un tanto misteriosa a cambio de un fajo de billetes. «La gente cree que es feliz porque tiene mucho dinero, pero, en realidad, está acabando con el medioambiente», señala de Bock. El diseñador compara el trasfondo político oculto en *Pikuniku* con *Earthbound*, aunque nosotros no podemos evitar acordarnos de *Katamari Damacy*. «No es que seamos unos férreos defensores del medioambiente, pero creo que es bueno que el jugador reflexione, que piense cuál es el precio de cada persona, ¿sabes? Quizás es un mensaje muy utópico, pero, al mismo tiempo, es el punto en el que nos encontramos ahora mismo. Estamos destrozando nuestro planeta.

Crear un juego es una gran responsabilidad. Cada decisión arrastra cuestiones ideológicas, sobre todo cuando te diriges a tantos miles de personas. Por eso, creo que es muy importante incluir el humor en los juegos. Es una herramienta muy poderosa». ■

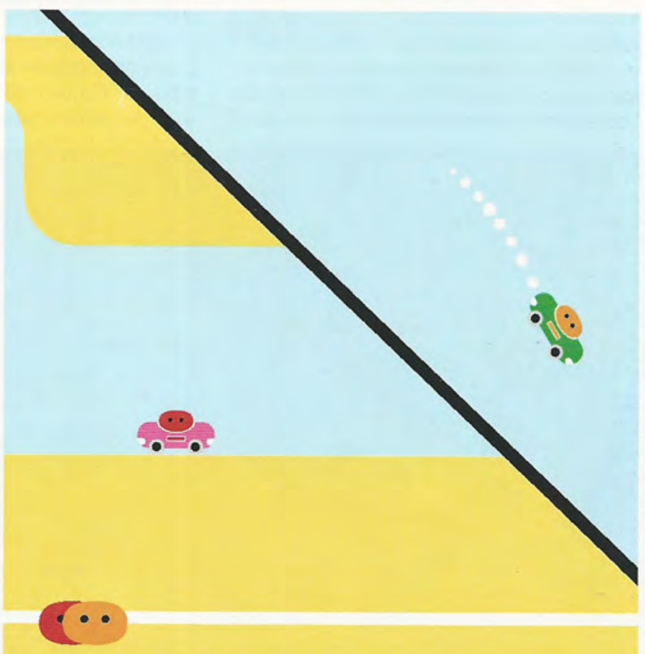


IMAGEN PRINCIPAL Las misiones secundarias ocultas en el pueblo incluyen el juego del escondite, una misión de rescate de un pajarito y una estatua de lo más peculiar que quiere manzanas.
ARRIBA El modo de dos jugadores deja en un segundo plano la historia surrealista para dar paso a una serie de puzles estúpidos para varios usuarios.
ARRIBA IZQUIERDA *Pikuniku* se revisó a fondo de cara a la edición de PAX de este año. Tanto de Bock como Forcadell cuentan con experiencia en el mundo de las bellas artes, por lo que, tal y como comenta el primero, han «aprendido a deshacerse de los proyectos con los que no estamos del todo contentos».
IZQUIERDA «Jugamos con lo que se supone que es un puzle en el modo cooperativo», cuenta de Bock. «Hay algo dentro del juego que va más allá».

SUPER MEAT BOY FOREVER

La secuela del juego de plataformas muestra que Team Meat ha cambiado de onda

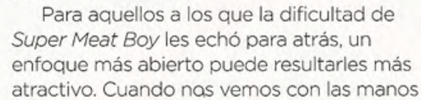
Desarrollador/editor Team Meat
Formato Android, iOS, PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen EE. UU.
Lanzamiento 2018



Sienta bien volver a desollarte los pulgares con esta maravilla. Corre y salta a través de niveles, sube muros y pasa al ras de sierras de cinta con la misma gracia que siempre. No hay de qué extrañarse: el programador del *Super Meat Boy* original **Tommy Refenes** es el encargado de crear esta secuela y ha conservado todo lo que hace que *Meat Boy* sea *Meat Boy*. La importancia de la física, la sensibilidad de los controles, las resurrecciones inmediatas, los caminos salpicados de sangre: todo sigue ahí. Todo un logro, teniendo en cuenta lo mucho que ha cambiado.

El cocreador de *Super Meat Boy* Edmund McMillen ya no forma parte del equipo. La secuela comenzó su vida como un juego de iPhone. Solo requiere dos botones y, desde el punto de vista técnico, es un *runner*. No un *endless runner*, a menudo asociado con el compromiso mecánico y las microtransacciones, sino un juego que mueve automáticamente a su héroe de izquierda a derecha. Muchos fruncieron el ceño cuando oyeron hablar de esta versión, al parecer, mucho más reducida y apta para móvil de *Meat Boy*. «Aún estamos luchando contra el estigma, ya que lo llamamos *Forever*», admite Refenes, riéndose. «Lo llamamos *Forever* por otro motivo».

Por los niveles construidos de forma dinámica. Cada uno está compuesto de unos 40 a 50 fragmentos posibles de nivel. Si sales al menú y vuelves a cargar la plataforma, se desencadena una remodelación de la misma con obstáculos, muros y enemigos diferentes. Por tanto, volver a jugar un nivel ya acabado aumenta la dificultad. «Diseñamos todos esos mininiveles y les damos lo que llamamos una cadencia», dice Refenes. «No quieres un aumento lineal de la dificultad, quieres dar algún respiro al jugador. Así que asignamos a todos los fragmentos que hacemos un valor numérico de entre cuatro niveles de dificultad e incorporamos esas cadenas de cadencia para cada uno». Con menos niveles, pero más largos, este formato de regeneración parecía venir al dedillo y esto hace que se pueda jugar supuestamente de forma infinita.

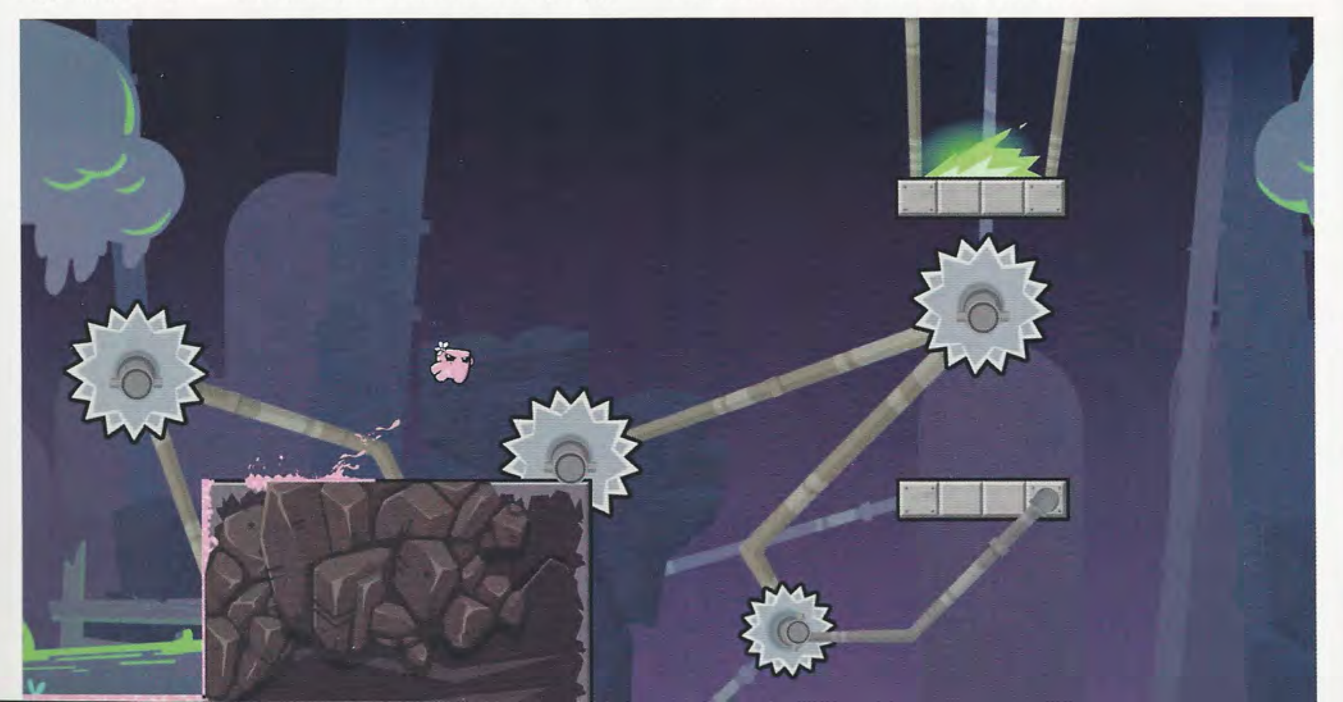


Para aquellos a los que la dificultad de *Super Meat Boy* les echó para atrás, un enfoque más abierto puede resultarles más atractivo. Cuando nos vemos con las manos



Tommy Refenes, programador.





Los mundos oscuros vuelven y constituyen un desafío aún mayor: a diferencia de los niveles normales de *Forever*, no hay puntos de control.



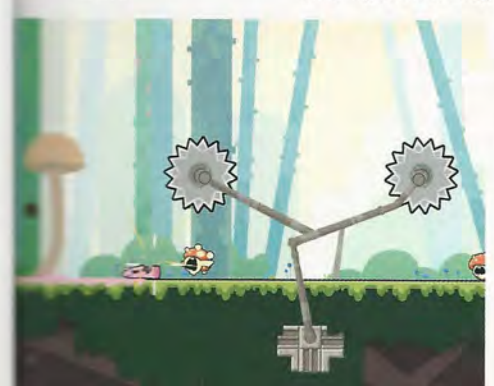
atadas ante una sierra que recorre una pared al final de un nivel, volver a cargar el nivel puede ser una opción más que preferible. No sabemos si será un nivel más sencillo u otro diferente sin contaminar por nuestros fallos anteriores y nuestras horrorosas salpicaduras de sangre.

Esta forma de apartarse del sadismo absoluto sin duda servirá para dividir opiniones entre la comunidad de *Meat Boy*. No obstante, lo que son las plataformas puras y duras en sí mismas resultan incluso más exigentes, ya que sus controles se reducen a un par de primitivas acciones. El primero de los dos botones lanza en picado a *Meat Boy*, y aunque no permite corregir la trayectoria en mitad del aire, es fundamental para volver al suelo de forma rápida y precisa. El segundo botón sirve para saltar y si lo mantienes pulsado te impulsa aún más.

Ambos botones se usan también para atacar a los enemigos: pulsa el botón de salto dos veces en mitad del aire y soltarás un puñetazo con mayor impulso. Tirarse en picado mientras tocas tierra desencadena un deslizamiento.

Hacer malabarismos mentales con sus usos mientras tomas decisiones en cuestión de segundos sobre ángulos, obstáculos y rutas adecuadas ya es lo suficientemente difícil y para colmo hay que lidiar también con la memoria muscular. Aunque las antiguas estrategias siguen funcionando (agarrarte a bloques que desaparecen en vez de saltar de ellos y volver de nuevo, por ejemplo), normalmente tocamos hacia la izquierda en la cruceta para corregir el salto. No obstante, en *Forever*, *Meat Boy* continúa y continúa hasta a menudo toparse con su muerte. Refenes trabaja contra años de instinto de jugador. «Tu cerebro quiere amortiguar los saltos, por ejemplo. Tenemos que compensar cosas como esas porque es injusto. Pero tienes que aprender que en efecto lo es, ya que si te pones a pensar en "Oh, me quedan diez fotogramas para saltar, entonces...», se ríe. «¡La vida no tiene sentido!», añade.

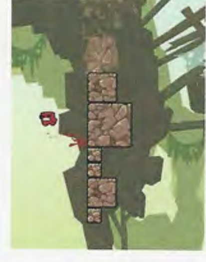
Ahora también podrás jugar con la amada de *Meat Boy*, Bandage Girl, cuando quieras. Su ataque aéreo es una patada rápida en lugar de un puñetazo.



«Diseñamos todos esos mininiveles y les damos lo que llamamos una cadencia»

Es que aprender, practicar y diseñar patrones perfectos es la vitalidad frenética que hace palpitar al género. Con tan solo dos botones, *Forever* parece una especie de juego de ritmos en nuestra opinión: la interpretación más infernal del mundo con un par de palillos chinos. «Cada pequeño nivel es casi como una canción», afirma Refenes. «Debería asignar notas a los botones y, en lugar de una reproducción, hacer un *playback* de este terrible WAV».

Estamos a puntito de tomárnoslo en serio. Refenes pretende volver a mezclar una melodía familiar para desafiar tanto a las expectativas de los jugadores como a sus propias capacidades. «Si no me desafío a mí mismo, me aburro», dice. «Lo más fácil del mundo sería hacer deprisa y corriendo un millón de niveles en el editor antiguo, poner una capa de pintura HD sobre ellos y sacar la gorra. Quería hacer algo diferente, pero que, al mismo tiempo, se sintiera parecido. Por el momento, creo que me ha salido bien», reconoce. ■



COGE EL TELÉFONO

Nuestra demo es para Switch, en vez de para un *smartphone*, pero Refenes nos asegura que el planteamiento del control mediante dos botones hace que jugar en una pantalla táctil baste para mantener felices a los aficionados a los juegos de plataformas. «No quieren una cruceta y botones táctiles. Solo quieren un buen juego de *Meat Boy* en su teléfono». Una cosa queda clara, no obstante: Refenes no está siguiendo el ejemplo de *Super Mario Run*. «Me pasé el primer mundo, pero no me enganchó. Me preocupaba realmente su lanzamiento porque pensaba que me iban a hacer polvo. Después, jugué un poco y pensé: "Supongo que aún tengo algo que aportar". Parece Mario, pero la sensación no es la de Mario. No sé por qué. Sé mejor que nadie la sensación que causa *Meat Boy*, puesto que lo he creado yo. Además, mi intención era hacer un juego de *Meat Boy*, no un juego para móvil de *Meat Boy*, sino simplemente un juego de *Meat Boy*».

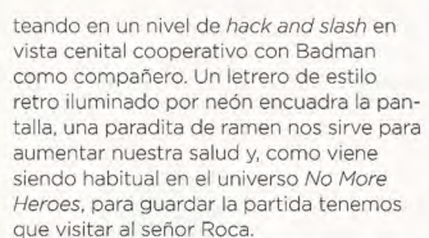
H | Y
P | E

TRAVIS STRIKES AGAIN: NO MORE HEROES

Desarrollador Grasshopper Manufacture
Editor Marvelous Entertainment
Formato Switch
Origen Japón
Lanzamiento 2018

El asesino más irreverente vuelve para echarse una última partida en compañía







Travis Touchdown ha perdido todo contacto con la realidad. Dinos algo que no sepamos. El antihéroe de espada láser creado por Suda51 siempre ha visto la vida como un gran juego, escalando a sablazos por los rangos de la Asociación de Asesinos Unidos en *No More Heroes* para convertirse en el número uno. En la secuela de Grasshopper, Travis decidió abandonar el trono; en este *spin-off* titulado *Travis Strikes Again: No More Heroes*, el asesino se ve absorbido de nuevo por otra competición.

No, no es un eufemismo: literalmente le absorben. Siete años después de lo ocurrido en *No More Heroes 2*, Touchdown está en plena crisis de los treinta y, harto de la asociación, se muda al bosque para que le dejen jugar a videojuegos en paz. Lo que pasa es que Badman aparece con ganas de aguarle la fiesta y vengarse por la muerte de su hija. Por algún extraño motivo, ambos acaban dentro de la consola de Touchdown, la Death Drive MK-II, y tienen que competir en sus mundos virtuales por el gran premio: un deseo hecho realidad.

El nombre del prototipo de la consola les sonará a los que hayan jugado al proyecto anterior de Grasshopper. «Más tarde, la consola Death Drive 128 aparece en el mundo de *Let It Die*, pero la Death Drive MK-II se convirtió en una especie de leyenda urbana», afirma el director **Goichi Suda**. «Cuando estaba pensando en que Travis sería transportado al mundo de esta consola, pensé: «Bueno, la DD MK-II probablemente tuvo seis juegos de lanzamiento». Esos serán los seis mundos que los jugadores visitarán». *Travis Strikes Again* es un collage de distintos géneros: carreras, disparos, puzles... Estuvimos trasteando en un nivel de *hack and slash* en vista cenital cooperativo con Badman como compañero. Un letrero de estilo retro iluminado por neón encuadra la pantalla, una paradita de ramen nos sirve para aumentar nuestra salud y, como viene siendo habitual en el universo *No More Heroes*, para guardar la partida tenemos que visitar al señor Roca.

Tenemos a nuestra disposición ataques débiles y fuertes para luchar contra los glitches humanoides. Si mantienes pulsado el gatillo izquierdo, cada uno de los otros botones activa otra habilidad. Touchdown tiene un vórtice magnético que atrae a los enemigos a un punto concreto mientras les daña, que combinado con el ataque tornado de Badman es la caña. Pero el ritmo de bajar por la calle virtual se entrecorta por culpa de la cámara, que tiende a pegarse al trasero del jugador que vaya rezagado, o a alguna pared donde se esconde algún enemigo que se nos haya pasado.

Esta breve cata de *Travis Strikes Again* es muy, muy básica. Quizá demasiado. Se ve a la legua que estamos ante un *spin-off* y no ante una entrega de la saga en mayúsculas. Sin embargo, si cogemos el desenfado y lo salteamos con el diseño inventivo característico de Grasshopper, las salidas graciosas y el humor meta, funciona. Quizá esa sencillez sea clave para el multijugador cooperativo, que se estrena en la saga por primera vez. Se ve que el multijugador lo sugirió **Tohru Hironaka**, jefe de programación, como forma de aprovechar la facilidad de la Switch para compartir los mandos en cualquier lado. «Había pensado en que fuera necesario utilizar dos sets de Joy-Con para el multijugador, pero nos pare-

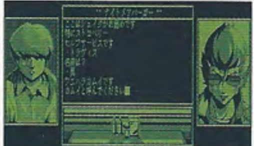


Espíritu independiente
Suda está colaborando con otros desarrolladores para incluir referencias y homenajes a videojuegos independientes en *Travis Strikes Again* (en la demo, Touchdown lleva una camiseta de *Hyper Light Drifter*). De hecho, el autor ya nos comenta que existen paralelismos entre Grasshopper Manufacture y los estudios *indies*. ¿Qué significa «*indie*» para él, en 2018? «Es poder crear lo que te dé la gana, sin interferencias», nos cuenta. «Creo que Grasshopper ha ido encaminándose hacia un estilo similar de desarrollo con los años. Muchos de los editores con los que hemos trabajado han sido permisivos, así que siempre hemos hecho lo que queríamos. La industria del videojuego ha madurado, pero la cultura del videojuego apenas ha comenzado a crecer. Hemos pasado de una era en la que solo los profesionales podían crear videojuegos a una en la que casi cualquiera puede. Con el tiempo, esta nueva posibilidad convertirá al videojuego en parte fundamental del entretenimiento».

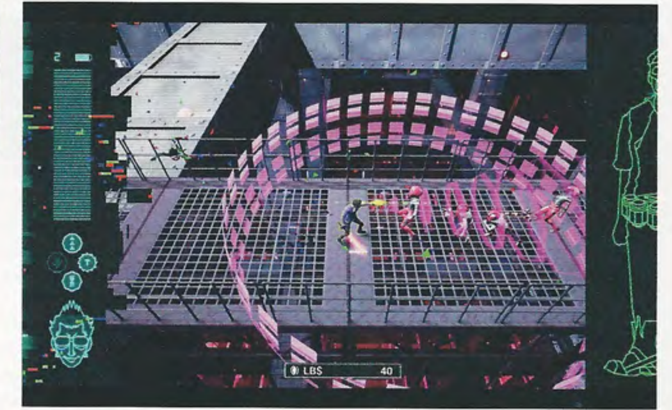
ció interesante aceptar el desafío que presentaba tener menos botones si cada persona utiliza un solo Joy-Con», nos cuenta Suda. «También nos atrajo el hecho de poder jugar juntos nada más sacar la consola de la caja».

Desde luego, la Switch parece el lugar idóneo para un juego que trata sobre una videoconsola transgresora. «Cuando Nintendo nos enseñó la Switch, sentí instintivamente que ya era hora de rescatar a Travis», nos confiesa Suda. «Creo que tiene un diseño irresistible. Puedes ponerle cosas, desmontarla, puedes jugar con un solo Joy-Con, o ponerla en la base si te apetece. Es como un robot transformable. Nintendo siempre saca consolas muy chulas y por eso les adoro».

Todavía es pronto para saber si la irreverencia será suficiente para vender a los jugadores la última parranda de Travis, pero su espíritu le va como anillo al dedo a ese multijugador de sofá que ofrece la Switch. De todas las consolas en las que Touchdown podía quedarse encerrado, esta es, sin duda, la opción acertada. ■



ENCIMA La Death Drive MK-II se inspira en el mítico título para salones recreativos *Polybious*. Por qué la tiene Touchdown es un misterio.



ARRIBA IZQUIERDA Que Suda quisiera contar con juegos variados está en parte inspirado por el artista Boneface: «Diseñó los personajes hace cuatro años y llevo desde entonces queriendo meterlos en un juego», afirma Suda.
ARRIBA DERECHA La primera fase del jefazo Electro Triple Star es un duelo. La segunda fase nos obliga a darle caña a unos generadores.

PRINCIPAL Los Joy-Con recargan tus habilidades al agitarlos. Es menos intuitivo de lo que parece, porque la demo olvidó decirnos que tienes que mantener pulsado el gatillo.
ENCIMA Al contrario que en títulos anteriores, no existe un sistema de apuntado automático, así que no olvides medir bien las distancias a la hora de ir buscando pelea.

H | Y
P | E

ONRUSH

Furia en la carretera, fuera de la carretera

Por Sergio Bustos

Desarrollador Evolution Studios
Editor Codemasters
Formato PS4, Xbox One, PC (sin fecha)
Origen Reino Unido
Lanzamiento 5 de junio



Hace diez años, resultaba extraño ir a casa de una persona poseedora de una PlayStation 3 y que no rondara un *MotorStorm* por su menú. No digo ya el juego completo, pero sí al menos una de esas demos hoy cuasi extintas que se publicaban en la anterior generación. La propuesta gustaba; alegraba las tardes a más de uno y se veía potenciada con compañía en el sofá. En 2014, *Driveclub* no sentó tan bien, generalmente por un lanzamiento desastroso con una premisa bien pensada pero terriblemente mal ejecutada. Hoy, el título de conducción a medio camino entre *Project Gotham Racing* y *Gran Turismo* es uno de los mejores de su género en PlayStation 4, pero la reacción llegó demasiado tarde como para que muchos descubriesen su cara buena. Un borrón y cuenta nueva después, con cierre y absorción incluidos, Evolution Studios deja a un lado las vicisitudes de antaño para presentarnos *Onrush*, la apuesta de Codemasters que regresa al arcade de una década atrás con tintes de las tendencias actuales.

«Dibuja una sonrisa en tu cara cuando juegas», nos dice Jamie Brayshaw, el subdirector del juego. Y no es para menos. Andábamos escasos de ese frenetismo y diversión propios de lo arcade, que esta vez evoluciona bajo el árbol de varias ideas para establecer la suya propia: *Onrush* es un juego de carreras sin línea de meta. Es decir, no gana el que vaya primero, sino que compites en equipos y el trabajo junto a tus compañeros es esencial para desnivelar el marcador a tu favor. Una de las referencias en las que se inspira parece venida directamente de los *hero shooter*, algo que no esperábamos en un inicio. Al más puro estilo *Overwatch*, cada una de las ocho clases de vehículos cuenta con una habilidad especial que influye en ti y en tu grupo. Brayshaw menciona varios títulos más en los que se han fijado, como *SSX* por las acrobacias que podemos efectuar, o *Rocket League* por su componente competitivo, estando orientado también hacia el ecosistema de los eSports. Si eliges, por ejemplo, la clase DYNAMO, abasteces de impulso a tus compañeros al lograr activar tu Rush (el potenciador definitivo y principal del juego), tu medidor se llena si conduces cerca de los mismos e irás soltando impulsos para que ellos los aprovechen. Si, por el contrario, escoges un ENFORCER, obtienes Rush si derribas a rivales indefensos, cegando a los oponentes que tengas tras tu coche si lo activas y anulando temporalmente su impulso al golpearles. Podrás hacerlo incluso aprovechando la verticalidad de los recorridos. Que te aplasten supone una humillación mayor a la que intuíamos cuando nos lo explicaron.

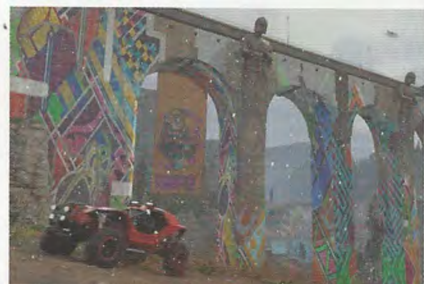


Jamie Brayshaw, subdirector de *Onrush*.

En la campaña, sencillamente superarás varias pruebas de manera individual o acompañado en cooperativo. Estas tienen un objetivo concreto y también un tipo de vehículo específico con el que debes cumplirlo. No tienen mucha más miga: la inteligencia artificial funciona bien y todo lo que haces sirve a modo de tutorial y entrenamiento para disputar el partido importante en el online. Tenemos cuatro modos de juego multijugador; todos de seis contra seis, pero llegando la cifra hasta 24 con una serie de bots que enriquecerán las partidas. Si destruyes a estos bots, ganarás turbo y, por tanto, posibilidades. Y no te preocupes por las incoherencias: escacharrar al contacto un coche estando al manillar de una moto está permitido en favor de premiar tu buen hacer con cualquier vehículo. Todo el paquete es así de permisivo.











Sin ir más lejos, si te quedas rezagado –o provocas un impacto que deje inutilizado tu vehículo– el juego te volverá a poner en la batalla. De hecho, si un jugador te aplasta o saca fuera de la pista reaparecerás detrás para tener la posibilidad de cometer tu venganza. Ello provoca que la carrera esté siempre activa con un núcleo de coches en constante lucha al que los creadores denominan «estampida».

El primer modo es Overdrive, donde gana el equipo que más acelera y utiliza el turbo. La deducción es simple: será beneficiado entonces quien conduce bien y evita colisionar. En Countdown, pasaremos a través de unos indicadores para que tu equipo gane tiempo. Premia, por tanto, al que va primero, porque si atraviesas un indicador provocarás que se vaya abriendo y otorgue menos segundos a los que pasan después de ti. Si un equipo se queda sin tiempo, perderá la ronda. El tercer modo es Switch, donde cada jugador comienza con una moto y, si te estrellas o te hacen un *takedown*, pasas al siguiente tipo de vehículo (un coche al uso). Si ocurre lo mismo, controlarás el siguiente (un buggy) y, por último, te pondrás a los mandos del vehículo más fuerte y grande. Con esta tanqueta ya no puntuarás porque estarás eliminado, pero tu papel influye al poder proteger mejor con ella a tus compañeros y provocar que tus rivales se accidenten para eliminarles también. Es un muy buen planteamiento que en la práctica funciona pese al caos permanente en pantalla, y te hace valorar mejor cada decisión que tomas a máxima velocidad. Por último, tenemos Lockdown, una modalidad donde deberás ganar diferentes zonas en movimiento. Debes permanecer en los círculos unos segundos y, si tu equipo es mayoría, te adjudicarás un tanto. Para ello, la coordinación con tus camaradas es la mejor arma, sin descuidar el no adquirir demasiada velocidad punta (adelantarás y sobrepasarás la zona) y evitando que los contrarios te expulsen de ese lugar privilegiado.

Todas estas propuestas jugables convergen en la misma idea: en *Onrush* estás en constante movimiento. Por eso puede llegar a impactar que debas ver la repetición de tu siniestro cada vez que tienes uno para posteriormente esperar una cuenta atrás de cinco segundos. Es una buena manera de penalizar tu error, pero contrasta con el ritmo constante de todo el componente jugable. Que la búsqueda de partidas te añada inmediatamente a una aunque esté iniciada, o que en la pista no necesites pisar el freno salvo incidente grave a la vista, son solo unos pequeños ejemplos de lo que propone lo nuevo de Codemasters. Aunque con una ambición mayor, lo que hemos probado de *Onrush* promete, como mínimo, llegar a todas esas casas de 2008 donde reinaba la furia y la tormenta dentro y fuera de la carretera. ■

ARRIBA Diversos instantes de la propuesta de frenesí y destrucción del nuevo equipo de Codemasters.

Desarrollador Lab Zero Games
Editor 505 Games
Formato PC, PS4, Switch, Xbox One
Origen EE.UU.
Lanzamiento 2019

INDIVISIBLE

El RPG del género Metroidvania que muestra cómo Lab Zero también sabe desviarse de sus juegos de lucha habituales

Cuando hablamos de Lab Zero Games, siempre tenemos ciertas expectativas. El estudio que está detrás de *Skullgirls* sabe cómo deleitarnos con un combate virtual. También son muy buenos diseñando personajes memorables (seguimos sin quitarnos de la cabeza a la monja demoníaca Double arrancándose la piel y convirtiéndose en una masa latente). Son tremendamente detallistas y cada luchadora del pequeño elenco de *Skullgirls* es una obra técnica rebosante de pasión. Por tanto, nunca nos hubiésemos esperado que naciera un RPG Metroidvania como *Indivisible* de este estudio: cuando estás acostumbrado a centrarte en escenarios individuales en pantallas únicas, crear un mundo entero resulta bastante chocante.

«Me estoy empezando a dar cuenta de por qué los RPG tienen tantos errores técnicos», dice **Mike Zaimont**, director jefe de diseño y programador. «En un juego de lucha, te pasas meses mirando al mismo personaje: implementas algo, pruebas todas las circunstancias límite posibles y encuentras los errores. Miras la misma parte del juego durante tanto tiempo que detectas muchos más problemas, pero en un RPG, o en cualquier cosa con un mundo inmenso, pruebas cada circunstancia límite que se te ocurre en 15 minutos y, después, tienes que continuar. Es mucho trabajo (se puede decir que dormí alguna que otra hora el año pasado), pero es algo que queríamos hacer».



Era hora de probar algo nuevo. Zaimont siempre había querido hacer un juego del género Metroidvania, y la idea de un juego más accesible motivó a Lab Zero. «Nos interesaba salirnos un poco de los juegos de lucha», dice **Peter Bartholow**, director ejecutivo. «Por mucho que nos guste *Skullgirls*, al final se reduce a una especie de trabajo de fábrica. Con *Indivisible*, contactamos con una distribuidora y querían algo parecido a *Child Of Light*. Fuimos todos y jugamos a este RPG de plataformas. Luego pensamos en *Valkyrie Profile*, que tiene nuestro sistema de batalla favorito y que encaja también de maravilla con nuestros juegos de lucha».

«Al final no firmamos con la distribuidora, pero la idea se nos quedó grabada en la cabeza. La otra razón principal por la que hacemos esto es que no mucha gente del equipo juega en serio a los juegos de lucha», afirma Zaimont. «Es decir, no muchos jugaban a *Skullgirls* cuando lo lanzamos. Por tanto, 'no nos quedaba otra' que trabajar en esto y las animaciones molaban, pero también queríamos hacer algo como estudio a lo que todo el mundo que hubiese participado en ello jugara y con lo que se divirtiera».

Muchos aficionados han apoyado esta nueva idea también y han aportado más de dos millones de dólares en conjunto para hacer realidad *Indivisible*. Muchos de ellos son fans incondicionales de *Skullgirls*, pero otros son recién llegados a los que les ha atraído este nuevo concepto más amigable. Comenzar una demo de un juego de lucha puede resultar intimidante, sin embargo, desde el principio la demo de *Indivisible* es una diversión familiar del tipo de *Mega Man* a medida que mueves a Ajna de izquierda a derecha saltando por ruinas con facilidad y sin esfuerzo mientras sorteas los obstáculos.

«Diseño mucho por sentimiento», declara Zaimont. «Esto ha sido un proyecto colaborativo con gente que no tenía por qué ser del tipo "esto tiene que durar dos fotogramas más", "esto va lento" o "juega a este juego y prueba esto"». El artista jefe de entornos y aficionado a *Towerfall*, **Max**





Mike Zaimont, diseñador jefe (arriba), y Peter Bartholow, director ejecutivo de Lab Zero Games.

González, dio a Zaimont su opinión dura pero justa sobre el arco de Ajna. «Me pasé un buen rato llorando en el cuarto de baño», bromea Zaimont. «Pero como tengo una cámara de 128 fps para hacer pruebas de lag (retrasos) en los juegos de lucha, hice cosas como grabarlo jugando a *Towerfall* con las manos delante de la pantalla». Puede parecer exagerado, pero las armas de *Indivisible* son decisivas tanto para la batalla como para los movimientos. Disparar un arco, por ejemplo, puede accionar interruptores en lugares de difícil acceso. Anja puede subir paredes de piedra verticales con la ayuda de un hacha de mano, cortar enredaderas que bloquean el camino o arrancar un trozo de piel a los horripilantes monstruos.

Los enemigos son, de manera previsible, fascinantes desde el punto de vista visual y están inspirados en diversas mitologías culturales. Los luchadores con forma de súcubo son marañas de órganos ocultos por un pelo largo; los jabalís verdes con lenguas gigantes se convierten en esferas rodantes letales capaces de dañar a todo tu equipo. Cada uno de los cuatro miembros de tu equipo tiene asignado un único botón de ataque como en *Valkyrie Profile*. Cuando tocamos el de Anja, corre hacia delante para empuñar el hacha que hemos encontrado, mientras que si mantenemos pulsada la cruceta y tocamos por segunda vez el botón, lanzaremos a nuestro enemigo por los aires.

En manos del exjugador profesional de juegos de lucha, Zaimont, está claro que este sistema sencillo centrado en combos se ha diseñado con esmero para que sea accesible de forma superficial y permita el descubrimiento y la creatividad de los jugadores.

Los encuentros resultan rápidos y activos mediante el uso de las barras de resis-



ARRIBA Estos enemigos disponen de un ataque que puede afectar a todo tu equipo. Con el botón de «Bloquear todos» podemos defender a todo el mundo, pero nos cuesta más energía de la barra: si solo se ataca a una persona, las reacciones rápidas protegen más recursos. **DEBAJO** El estilo de los gráficos de *Indivisible* es más suave que el de *Skullgirls*, donde sobresalían las líneas negras gruesas. Aquí, los contornos son de color, lo que crea un efecto más uniforme con respecto a los fondos.





IZQUIERDA La barra es un recurso compartido que se consume cuando te defiendes, te curas o usas ataques fuertes. Los superataques de *Indivisible* causan más daños por la cantidad de energía que tengas almacenada.
DERECHA Diversas pistas sutiles del entorno sugieren algún secreto o peligro. A pesar del foco que señala el peligro, un enemigo nos pilla aquí por sorpresa y nos atiza primero.



tencia, que son únicas para cada personaje y dictan cuántos movimientos puede realizar de forma consecutiva antes de tener que descansar. Idear cómo encadenar un combo de la forma adecuada puede ser la diferencia entre batir a un enemigo de un solo tortazo o que el caballo perdedor te haga morder el polvo.

Los disparos del arquero mongol Zebel pueden atravesar a varios enemigos de una vez mientras que el ataque bajo apilable de la mordaz hechicera Razmi ralentiza la velocidad de recarga del ataque de un enemigo. El dúo sanador Ginseng y Honey tiene un uso inestimable, pero que también supone un desafío. Podemos apilar un movimiento moledor que cura al equipo cuanto más tiempo se cargue, pero que explota si te pasas, lo que te obliga a decidir si usar ya los puntos de vida adicionales o guardarlos para darte un impulso mayor más adelante en la batalla.

Y mientras nuestra demo se muestra bastante dócil en términos generales, tememos que haya algunos muros inevitables contra los que nos chocaremos más adelante. Se trata de un sistema complejo y Lab Zero quiere animar a los jugadores a ir resolviendo los problemas por sí mismos (nos han dicho que habrá un modo de entrenamiento diseñado para la práctica). No obstante, tenemos la sensación de que las cosas dependerán de cómo se introduzcan los combos y los movimientos complejos de los personajes. Hay diversas formas de bloqueo. Por ejemplo: en una debes atinar en el momento adecuado, pero reduce mucho los daños. Si lo llegamos a saber, habríamos configurado el equipo para causar la máxima cantidad de daño por segundo posible y confiado en nuestras reacciones para obtener una ventaja en las batallas contra los jefes más duros.

De cualquier forma, *Skullgirls* fue un buen maestro y no dudamos de que Lab Zero logrará algo parecido aquí. Pero se trata de otra tarea de la lista y nos preocupa que el estudio haya querido abarcar demasiado. No obstante, Barholow y Zaimont nos han sorprendido. «La mayor parte de cosas del juego existen de una forma u otra», dice Bartholow. «Estamos a punto de terminar de dar vida a todos los enemigos y jefes», agrega Zaimont.

Aún está por ver si el mundo y sus habitantes serán tan ricos y variados como esperamos, dado el plazo tan ajustado y el equipo tan pequeño del que disponen. Al menos, Lab Zero lo clava en cuanto a espíritu de exploración, si nos guiamos por la actitud de Zaimont. «Una de las cosas que más me gustaron de lo que aprendí de *Super Metroid* es que el mapa no se terminó hasta enero», dice (el juego se lanzó en marzo de 1994). «Estuvieron toqueteando cosas hasta el final, ya que uno hace pruebas y cambia esto y aquello basándose en lo que piensa la gente. Considero que crear un mundo que la gente quiera explorar y en el que quieran mirar hasta en el último recoveco es cuestión de pura repetición». ■

ENTRE LÍNEAS

Los indicadores de batalla de *Indivisible* son una adición reciente inspirada en el sistema similar de *Final Fantasy XII*. «Una de las quejas que tuvimos sobre el prototipo era saber quién atacaba a quién», dice Bartholow. «Lo solucionamos ralentizándolo, pero queríamos acelerar la batalla, así que los indicadores nos permitieron hacerlo». Las líneas rojas indican los ataques normales, mientras que las amarillas advierten de una emboscada incipiente. Los sutiles indicadores visuales de Zaimont (bordes de pantalla, efectos de sonido, destellos de color) apenas se apreciaban en las primeras demos: «Estaba bastante cabreado porque para mí esos indicadores eran bastante claros, pero al parecer, no lo eran para otras personas». Tienen planeado reducir la obviedad de las líneas a medida que el juego avance y los jugadores se familiaricen con él.

RONDA

DU LAC & FEY: DANCE OF DEATH

Desarrollador/Editor Salix Games **Formato** PC **Origen** Reino Unido **Lanzamiento** 2018



Sois Lancelot Du Lac y Morgana Fey, que han cambiado la leyenda artúrica por el Londres victoriano para olisquear pistas y descubrir la verdad sobre los asesinatos de Jack el Destripador. Has leído bien, olisquear. Fey ha sido convertida en perro, con lo que alternar entre múltiples personajes aumenta tus habilidades detectivescas al más puro estilo novelesco.

THE LEGEND OF BUM-BO

Desarrollador James Id, Edmund McMillen **Editor** The Label **Formato** iOS, PC, Switch **Origen** EE.UU. **Lanzamiento** 2018 (iOS, PC), 2019 (Switch)



Por fin hemos podido echar un primer vistazo al RPG por turnos del creador de *Super Meat Boy* y *The Binding Of Isaac*, y parece hecho con cartulina y rotuladores marcadores. Gracias a su bolsa de basura mágica, Bum-Bo realiza hechizos que le ayudan a avanzar por mazmorras generadas aleatoriamente (y a veces invoca a la pata de su madre para aplastar enemigos). Ridiculon regresa para la banda sonora de esta precuela: los fans de *Isaac* ya empiezan a calentar los pulgares con ganas.

SMASH HIT PLUNDER

Desarrollador/Editor: Triangular Pixels **Formato** PSVR **Origen** Reino Unido **Lanzamiento** 2018



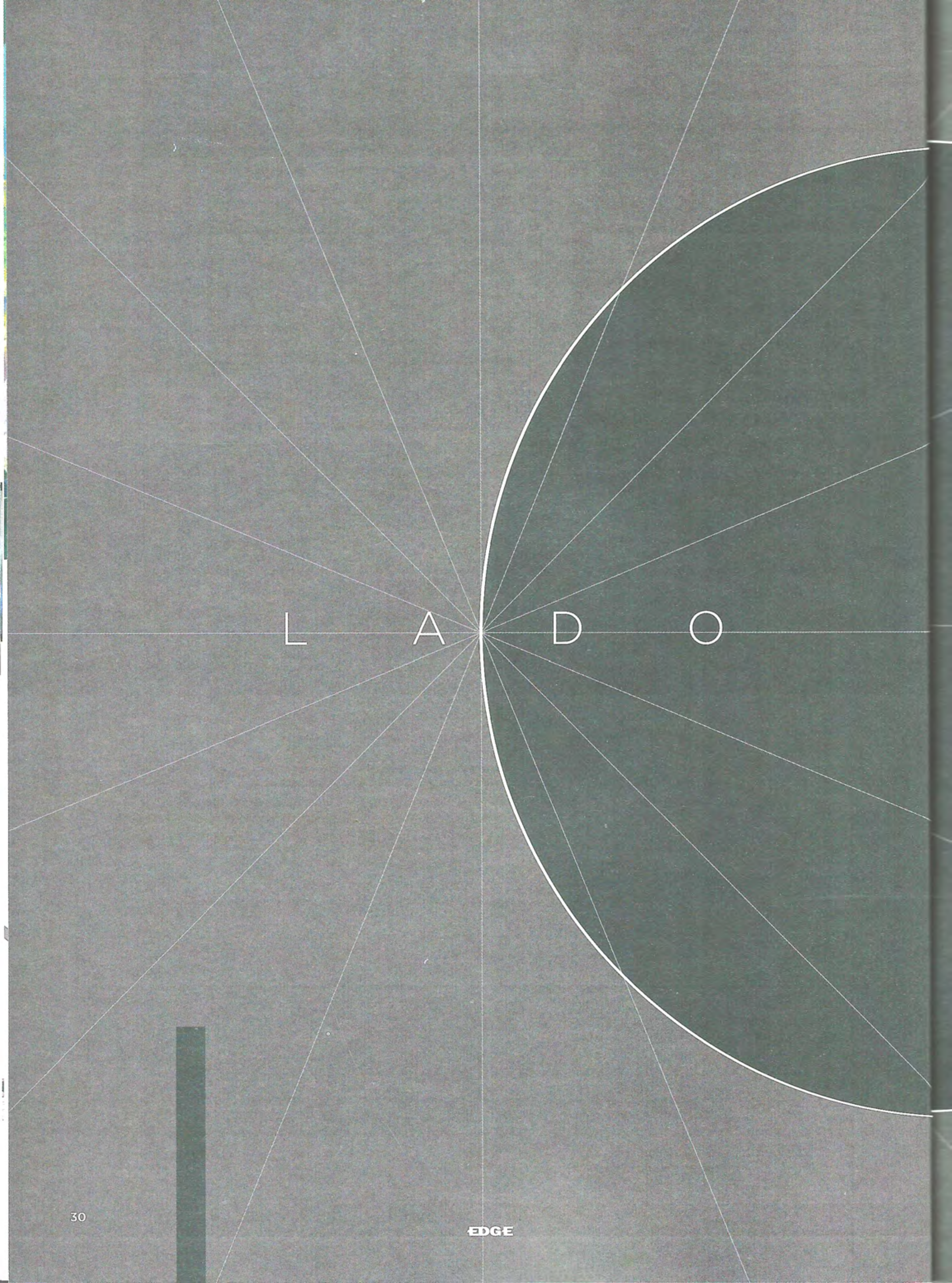
En este gracioso juego de RV puedes ponerte en la piel de un mago que hereda el castillo medieval familiar -y también una gran deuda-. Sumérgete en sus pixeladas profundidades y recoge cualquier cosa que encuentres que pueda servir como botín para sufragar tu recién adquirida deuda, al tiempo que luchas contra monstruos y fantasmas.

SPIDER-MAN

Desarrollador Insomniac Games **Editor** SIE **Formato** PS4 **Origen** EE.UU **Lanzamiento** 7 de septiembre



Hemos de reconocer que la demostración del E3 del año pasado no nos entusiasmó. En lo último que hemos visto, Spider-Man se desplaza entre edificios y rascacielos con elegancia y precisión: su *momentum* y trayectoria cambian dependiendo de cómo te balancees, ya que puedes hacer giros bruscos y hasta de 180º. ¡Septiembre, llega pronto!


L A D O

O S C U R O

Shadow Of The Tomb Raider nos muestra una imagen imperfecta de Lara Croft, en la que puede ser su aventura más reveladora hasta la fecha

POR JEN SIMPKINS

Lara Croft está en un lugar muy diferente. No es algo que vayas a notar al principio; tras un simple vistazo, *Shadow Of The Tomb Raider* parece ser como los juegos predecesores. Hay descensos, con Croft saltando entre los huecos y abriéndose paso entre las rocas puntiagudas. Vuelven las mecánicas de supervivencia, con un arco en lugar de dos pistolas. Y, por supuesto, hay tumbas: enormes, hasta el punto de que resuena el eco, y repletas de trampas y tesoros. Se hace raro que las incursiones en las tumbas, algo que define a Croft, quedaran relegadas a un conjunto de recámaras de puzles opcionales en el juego de 2015, *Rise of the Tomb Raider*. En la primera hora del juego, tendremos que enfrentarnos a una de las escenas más terroríficas de la amplia historia de la serie. En *Shadow*, no hay manera de huir de las tumbas, y por lo tanto, Croft no tiene escapatoria.

Mucho se ha hablado de la insistencia por parte de Crystal Dynamics y de Eidos Montreal en que cada nueva entrega de los juegos reiniciados marca el momento en el que Lara Croft, de verdad, por fin, se convierte en la dura heroína que siempre hemos conocido. Esta vez, en *Shadow Of The Tomb Raider*, creemos que de verdad es así. El tono y la atmósfera ocultan algo mucho más sofisticado tras una fachada familiar: la verdadera relación entre estas oscuras y profundas estructuras y el yo interior de Croft.

EL TONO Y LA ATMÓSFERA OCULTAN ALGO MUCHO MÁS SOFISTICADO TRAS UNA FACHADA FAMILIAR

La ubicación dentro del juego era lo primero que tenía en mente el equipo: *Shadow* tenía que estar ubicado en un lugar que no solo pusiera a prueba a Lara, sino que la reflejara como su peor enemigo. «Pensábamos en cómo podría ser, qué tipo de ambiente sería el adecuado para este tipo de Lara», nos cuenta el experimentado director del juego, **Daniel Chayer-Bisson**. «Investigamos mucho. Y en ese momento, sentimos que la jungla le venía bien, demasiado bien». La propuesta se descartó inmediatamente, antes de que la idea de la salvaje Sudamérica resurgiera, como no podía ser de otra manera: sus profundidades mortales y misteriosas despertaron el reconocimiento y la nostalgia del equipo.

«Nos pareció bien porque sabíamos que queríamos acercarla todo lo posible a esa saqueadora de tumbas en la que tenía que convertirse, esa Croft que conocemos», cuenta Chayer-Bisson. «Incluso la ropa que lleva ahora, la camiseta de tirantes y demás, está todo hecho aposta. Se parece más a la Lara clásica que a la que apareció en el juego de 2013 o en *Rise*. Y una de ▶



Juego *Shadow of the Tomb Raider*
Editor Square Enix
Desarrollador Crystal Dynamics, Eidos Montreal
Formato PC, PS4
Lanzamiento 14 de septiembre

las claves sobre las que empezamos a hablar era que este juego tenía que ser más *Tomb Raider* que ninguno, tenía que adentrarse de verdad en un lugar oscuro. Por eso Lara está en un lugar así en este juego».

Y en contraste con esa oscuridad, está la zona del comienzo del juego, en Cozumel, repleta de luz. La aldea celebra el Día de los Muertos, hay ofrendas de flores y pan apiladas junto a velas titilantes y fotografías de esos seres queridos que ya no están. La escena es de una fidelidad impresionante y un contraste decadente: las pequeñas luces entretejidas en los árboles contrastan con un cielo oscuro, mientras los ciudadanos celebran la festividad y lloran la muerte de sus seres queridos. Se oye una música suave y algunas voces, pero Lara Croft es tan silenciosa y ágil como un gato montés, abriéndose camino entre la multitud, encapuchada y cabizbaja. Se mueve de manera resuelta y con aplomo conforme nos adentramos en las sombras de una gran fuente, con la mirada fijada en un hombre a varios pasos de distancia. Es un agente de la Trinidad, la organización paramilitar relacionada con la muerte del padre de Croft, y busca una reliquia concreta, una daga ornamentada.

Y, casualmente, está Croft ahí. Pero mientras intenta averiguar más cosas sobre las extrañas circunstancias que rodean la muerte de su padre, la Trinidad busca la daga por sus misteriosos poderes. Lo más interesante es que *Shadow Of The Tomb Raider* ve estas dos motivaciones enfrentadas como son realmente: egoístas e idénticas. «La pregunta principal era: "¿Cuál es el mal enfoque en *Tomb Raider*?"», señala Chayer-Bisson. «Sabemos lo que implica el saqueo de tumbas, pero ¿qué tipo de saqueo es el correcto y cuál es el incorrecto? Y eso para nosotros era muy interesante. Un mal saqueo se centra en la posesión de las cosas, obtener objetos sin pensar en la información que contienen. Un buen saqueo versa sobre la información de estas cosas. Y, en cierto punto, eso se convirtió en el concepto básico de lo que queríamos hacer. Queríamos enseñarle a Lara Croft lo que implicaba ser una buena saqueadora de tumbas, emocional y psicológicamente, y también intelectualmente».

Crystal y Eidos están deseando mostrar los beneficios de las experiencias de supervivencia de Croft en la cruel isla de Yamatai y en la salvaje y congelada Siberia. Y, conforme nos acercamos a los matones de la Trinidad y la tumba que protegen, nos damos cuenta de los cambios en Croft: un músculo definido a la luz de la luna, un par de cicatrices en la cara y su tendencia a esconderse entre el denso follaje de las paredes para cubrirse. Nuestro primer asesinato está también a años luz de la lucha torpe y agónica de la escena del tutorial: nos arrastramos hasta la espalda de un soldado distraído y lo despachamos con un movimiento fluido antes de pasar inmediatamente a nuestro siguiente objetivo.

La inexplicable pero útil visión de instinto de supervivencia también está de vuelta. Una marca amarilla aparece alrededor del segundo guardia, lo que implica que podemos proceder a matarlo sin ser descubiertos. Las cajas brillan alrededor de las abandonadas y húmedas ruinas en torno a la tumba maya. Los objetos de salvamento de las cajas se pueden convertir en munición y útiles vendas. Es una habilidad adquirida en el juego de 2013 *Tomb Raider* y en *Rise*, donde aprendimos a ganarnos cada flecha en la lucha por sobrevivir emprendida por una Croft emergente y asustada. Ahora, esta habilidad se sitúa dentro del contexto del juego: si ella no supiera cómo improvisar unas vendas a estas alturas, estaríamos muy preocupados.

Como era de esperar en un juego de *Tomb Raider*, cuenta con una buena dosis de escalada. Se ve a Croft más resolutiva que nunca, sin dudas, tal y como lo demuestran esos sutiles cambios en las animaciones. Se desliza con una cuerda, dispara con el arco y se levanta con firmeza tras una caída traicionera, con movimientos ágiles, veloces y seguros. Hay una nueva mecánica de escalada incluso más reveladora: Croft desciende hasta el abismo y usa su propio peso corporal para correr a través de acantilados verticales, o columpiarse sobre una plataforma lejana. En cierto modo, es casi un ejercicio de confianza en ella misma, una señal de una Croft más introspectiva. «Para nosotros, bajar así implica un descenso real a esos sitios oscuros», explica Chayer-Bisson. «Al sitio que sea, cuevas, abismos, zonas submarinas; es una metáfora sobre adentrarse en sí misma y descubrir el tesoro perdido».

Las misteriosas cuevas de *Shadow* se basan en un sistema de túneles subterráneos reales situados en Sudamérica, muchos de los cuales esperan ser descubiertos. Aun así, cuando entramos en la tumba, nos recorre un escalofrío familiar. Los rayos de luz inclinados se abren paso entre un techo derrumbado y una piedra húmeda recubierta de moho lo baña todo con un inquietante resplandor submarino. Puede que esté bastante más detallado, pero este es el escenario clásico de *Tomb Raider*: estatuas extrañas y derruidas que forman sombras raras, ecos siniestros en pasillos parcialmente derrumbados y puertas enormes por abrir. Y cuando la cuerda atada a una flecha nos ayuda a abrirlas, nos vuelve a inundar la nostalgia: una trampa de pinchos que tendremos que evitar pulsando botones rápidamente para que no termine empalada, y después de eso, un descenso que nos muestra un charco reluciente.

Aquellos que crecieron con una Croft que buceaba en los juegos originales de Playstation aguantarán la respiración inconscientemente conforme vean a Lara sumergirse en pasillos estrechos, un espectáculo maravilloso a la vez que inquietante. Mientras que en la anterior entrega, *Rise*, Croft podía realizar breves inmersiones bajo el agua, *Shadow* es el primer juego desde el reinicio de la serie en el que la heroína puede nadar y explorar todo el entorno ▶



ARRIBA Esta sección de Cozumel es una muestra de lo que encontraremos en las siguientes zonas más amplias. Está maravillosamente iluminada, pero la calavera que tiene Croft pintada en la cara le sirve para ocultarse.
IZQUIERDA El arco ha vuelto como el arma preferida de Lara. «No podíamos utilizar las dos pistolas de nuevo porque no encajan con la forma de ser de Lara actualmente», cuenta Chayer-Bisson.



La visión de instinto muestra a los enemigos que se pueden asesinar sin consecuencias. Puede ser demasiado útil, pero también se puede desactivar por completo si así se desea.



que la rodea bajo el agua. «Cuanto más nos acercamos al final de la historia inicial, más importante es para nosotros darle ese toque de nostalgia. Las secuencias de jungla, de jaguares, de descenso y bajo el agua son cosas presentes en los videojuegos antiguos; aspectos que la gente cree que deberían estar presentes ahora y que deberíamos traer de vuelta», cuenta Chayer-Bisson. En esta serie en particular, la nostalgia suele ir de la mano del miedo, y *Shadow* es un intento de volver a capturar e intensificar ese terror que inspiran las tumbas antiguas. Croft es más competente que nunca, y para que el juego esté equilibrado, los escenarios, como la jungla y las tumbas, son bastante más peligrosos.

O no. El ataque de unas escalofriantes morenas bajo el agua solo requiere pulsar unos botones para librarte de ellas. Aunque, en realidad, da la sensación de que Croft está más sometida a presión que nunca, una sensación que aumenta con la desesperada lucha por salir a la superficie a través de una grieta en la roca que se hace más y más estrecha. Y, de nuevo, otro evento en el que usarás tus reflejos, pero el increíble trabajo tras la escalofriante música que se escucha te provocará pánico conforme Croft, a la que parece que le va a estallar la caja torácica de un momento a otro, se arrastra y avanza. «Para nosotros, desde el juego *Tomb Raider*, de 2013 en adelante, siempre ha sido importante explorar las fobias y los miedos, porque es algo unido a la supervivencia», revela Chayer-Bisson. «Sobrevivir no solo implica un castigo físico, sino también emocional. En realidad, el miedo no va de cuán horrible o cruenta será tu muerte, sino de la anticipación a la muerte. Como en la película *Tiburón*. La magia de esta película no reside en lo horripilantes que son las muertes físicas, sino en la anticipación», apunta, tarareando la emblemática melodía de la película.

Oleoducto
Hay una sorprendente cantidad de maneras en las que Lara Croft es brutalmente castigada en la versión de prueba: ahogamiento, con trampas con pinchos, o empalada por un oleoducto en la garganta; Lara respira con dificultad y sigue con vida, con solo un rasguño en el cuello. Chayer-Bisson explica que fueron decisiones del diseño de *Shadow*. «Los puntos de control no están muy lejos desde donde mueres, así que morir de una manera tan horripilante hace que te sientas mal al fallar y haces lo posible por seguir con vida», nos cuenta. Sin embargo, parece que el accidente del oleoducto fue algo diferente. «Para no romper la inmersión en el juego, no quería ver a Lara muerta en pantalla, que solo se viera la caída o cómo moría. Así que, cuando la púa le atravesó esto», explica mientras se señala la garganta, «me quedé perplejo. Me preguntaba qué demonios era lo que había pasado».

SHADOW OF THE TOMB RAIDER ES UN INTENTO POR VOLVER A CAPTURAR E INTENSIFICAR ESE MIEDO QUE INSPIRAN LAS TUMBAS ANTIGUAS

El descenso hacia el abismo, las burbujas que crean una vía de escape a la prisión acuática, el aullido de los animales de la jungla, los pinchos que adornan prácticamente cada elemento de los puzles a los que nos enfrentamos: todo está concretamente diseñado para hacer mella en la mente del jugador. De hecho, la cueva principal nos ofrece una vista intimidatoria: un abismo oscuro y goteante espera a que fallemos uno de nuestros saltos entre las enormes campanas que resuenan y repican de manera inquietante con los movimientos de Croft. «Yo diría que este es el juego ▶

ARRIBA Chayer-Bisson, que trabajó en la primera escena de muerte en el *Tomb Raider* de 2013, nos cuenta que es muy importante tener momentos determinantes para Croft. En uno de ellos, la actriz de doblaje de Lara en *Shadow* cuenta que odiaba al director, porque estaba llevándola más allá de lo incómodo.
DERECHA Nuestra versión de prueba tiene lugar en las cuevas de la isla mexicana de Cozumel. Las siguientes pistas te llevarán a Perú y a la selva tropical brasileña.



de *Tomb Raider* más difícil de todos», cuenta Chayer-Bisson. «Es importante, porque el juego muestra a una Lara con más experiencia. Va a ser más grande, más difícil y esa tumba es el primer puzle al que te vas a enfrentar, y es uno muy complicado». Nuestra experiencia no ha sido demasiado exigente a la hora de elevar carretillas para romper barreras, o bajar algunas campanas para elevar otras. Sin embargo, hemos tenido algunos problemas para interpretar algunas pistas ambientales en medio de todo eso, lo que nos ha llevado a algunas caídas mortales antes de descubrir una textura en la que poder usar el pico y agarrarnos antes de la recámara final.

En ella se encuentra la daga que buscamos y, aparentemente, los últimos vestigios del autocontrol de Lara, ya que la coge, a pesar de que las pequeñas interacciones con algunas tallas en piedra de camino a las cuevas nos dejan bastante claro que no podemos llevarnos la reliquia. Esto es, sin ningún tipo de duda, un mal saqueo de tumbas. «Es más que avaricia», nos cuenta la escritora principal, **Jill Murray**. «La vemos en el apogeo de su poder. No ha aprendido necesariamente hasta qué punto puede usar ese poder, y dependiendo de tu punto de vista, un héroe también puede ser una amenaza. En este juego, tendrá que decidir lo que va a ser. Puede que solo se dé cuenta de lo que tiene que hacer después de cometer grandes errores». Conforme comete los errores, activar el apocalipsis de los mayas es uno de los importantes fallos, y Croft tendrá que vérselas con las consecuencias de sus actos.

El problema es que las repercusiones más inmediatas no son precisamente alucinantes. Tras salir de la tumba, nos vemos envueltos en un tiroteo contra algunas oleadas de soldados de la Trinidad, lo que desemboca en un agotamiento conceptual y práctico. En un lugar bien protegido hay ametralladoras y explosivos hasta donde alcanza la vista, además de un cóctel molotov para darle un poco de emoción.

Es complicado usar el arco en las situaciones más frenéticas, ya que es un poco lento, sobre todo porque algunos de los puntos de colisión de los enemigos son un tanto sospechosos. Una pena, puesto que usar una escopeta no parece lo apropiado para esta versión de Lara.

Hay una notable mejora con respecto al modo de combate de *Rise*: si has causado mucho revuelo, puedes restablecer el sigilo al salir del alcance de la vista de los enemigos durante el tiempo necesario, lo que te da la oportunidad de curarte y volver a la carga de una manera diferente. O al menos, intentarlo. Nuestros intentos para cambiar las cosas resultaron ser un desastre hasta que nos escondimos detrás de una pared con una AK-47 y solo aparecíamos para disparar. Por suerte, parece que los tiroteos serán menos relevantes en *Shadow*. «Había muchos más combates en los dos juegos anteriores porque era lo nuevo que incorporábamos a la franquicia, el modo de combate libre», recuerda Chayer-Bisson. «Ahora hemos alcanzado un equilibrio mejor entre el combate, el descenso y el saqueo de tumbas».

Se sabe que los tiroteos cubiertos en tercera persona y un sistema de fabricación no son algo novedoso en 2018. Al contrario, para este nuevo juego de *Tomb Raider*, lo antiguo es lo interesante. No esos bonitos pasillos llenos de acción al puro estilo de Hollywood, sino esas antiguas estructuras laberínticas de los títulos clásicos, en las que los puzles se resuelven lentamente y trazan tu camino como hizo el hilo de Teseo en el laberinto del minotauro. «La estructura de *Tomb Raider* implica que hay más niveles lineales y basados en la experiencia que forman un núcleo», confiesa Chayer-Bisson. «Después de esos niveles, vuelve a centrarse más en una experiencia narrativa, para volver a focalizarse en ese núcleo de nuevo. Tenemos una estructura explotada, pero muy similar, y lo único que puedo decir es que nuestro núcleo de exploración es mucho más grande que lo que se ha hecho en la serie reiniciada de *Tomb Raider*».

Esta ciudad oculta le da a Croft la oportunidad de dedicarse un poco más al saqueo de tumbas que buscamos: hablar con los lugareños y adquirir información importante sobre el ambiente en el que se encuentra, como vimos brevemente en la escena del Día de los Muertos en Cozumel. «Es el tipo de ejemplo de una interacción social que te puedes esperar», dice el director narrativo, **Jason Dozois**. «Y también hay más exploración. Creo que lo que tenemos a nuestro favor, además de una historia lineal y poderosa, son los espacios. Poder aprovechar eso y aprender de la gente, encontrar reliquias y explorar ambientes muy valiosos para tener un mayor conocimiento de las personas y los lugares a los que viajas».

En una época en la que los juegos multijugador pueden estar a la orden del día con actualizaciones constantes y anécdotas de los jugadores, parece que la ventaja del jugador individual reside en crear una conexión más fuerte y personal con sus ambientes y personajes. A menudo, eso trata de elegir una historia que ya conocemos y zambullirse en sus profundidades para resaltar otra cosa en general. Hubo una época en la que a Lara le bastaba con presentarse como unos atractivos polígonos embutidos en pantalones cortos; más tarde, con el cambio de mentalidad de la gente sobre la representación de las mujeres en los medios, su papel evolucionó y ahora es un ejemplo del empoderamiento femenino. En la serie reiniciada, Crystal y Eidos han llevado esto más allá. Si ver a Croft como una joven vulnerable fue conmovedor, observar a esta antigua heroína al borde de la villanía es algo estremecedor. Una inundación apocalíptica causada por el robo de la daga casi acaba con Lara Croft ahogada (y, gracias a unos extraños puntos de colisión, empalada con afilados oleoductos), y termina casi por completo con la ciudad de Cozumel y sus habitantes, entre los que, desgraciadamente, se encuentra un niño. ▶

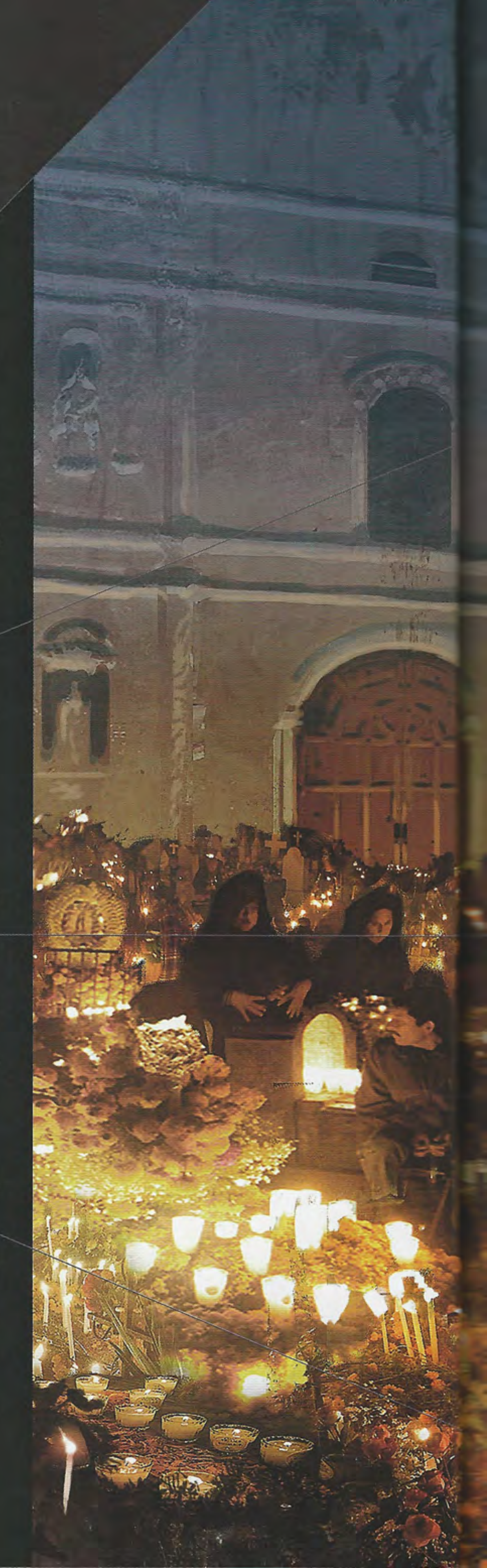
Proyecto apasionante
Al igual que el viaje al confuso interior de Lara Croft, *Shadow* ha debido ser algo muy personal en lo que trabajar. De hecho, tanto Murray como Chayer-Bisson encuentran paralelismos entre la peligrosa obsesión de Croft y su propio trabajo. «Muchos nos identificamos con su tenacidad, su obsesión, su firmeza», ríe Murray. «Somos todos desarrolladores de videojuegos, trabajamos mucho y nos encanta lo que hacemos. Por supuesto que hay una conexión en ello». Chayer-Bisson coincide: «Siempre se ha relacionado con la obsesión. Nos apasiona lo que hacemos: podemos perder concentración y perspectiva, y sobre todo si está relacionado con tu vida y la familia. Es una historia que cuenta cómo tu pasión a veces puede destruirte y cómo es mejor parar y mirarlo todo con otra perspectiva antes de hacer lo que crees que es correcto».

Debe de ser un reto mancillar una reputación tan respetable, sugerimos. «Un poco», admite Murray. «Pero es maravilloso trabajar en algo que sabes que la gente espera con muchas ganas y en lo que mucha gente ha depositado su esfuerzo para construir unos cimientos sólidos sobre los que progresar. Podemos ver la labor de los demás y profundizar en cosas en las que ellos no lo hicieron. Podemos ver a Lara en conflicto consigo misma. También tenemos a un antagonista que podría ser el protagonista de su propia historia; sus motivaciones son tan cautivadoras como las de Lara. Este juego le va a dar a los jugadores mucho en lo que pensar y puede que quizá hasta cuestionen los motivos de la propia Lara, tal y como ella hace. Creo que es algo que podemos ofrecer en este tipo de juego, algo mucho más difícil de lograr en un juego multijugador».

«RESULTA MARAVILLOSO TRABAJAR EN ALGO QUE SABES QUE LA GENTE ESPERA CON MUCHAS GANAS»

Es una idea emocionante: los juegos libres multijugador de hoy en día están repletos de extroversión, mientras que las historias de un solo jugador, como *Shadow*, miran siempre hacia el interior en busca de algunas revelaciones, hacia un territorio más oscuro y emocionalmente más traicionero en un ámbito familiar. Se trata de alterar las expectativas de 25 años de los jugadores de una manera que sea «sorprendente pero inevitable», dice Dozois. «Te diré una cosa. Habéis jugado a la primera parte del juego. Has cogido un artefacto y básicamente has causado el apocalipsis de los mayas. Eso solo es la primera parte. La repercusión de ello no solo se aprecia de manera externa en el mundo, sino también en su interior. Hay conflicto en los tres niveles: el externo, el interpersonal y el interno. La combinación de estos va a ser la sorpresa, y el resultado, inevitable».

Shadow Of The Tomb Raider es un juego que se preocupa tanto de explorar las tumbas como la mente de Croft, con sus tortuosas cavernas subterráneas y las terroríficas introspectivas que se proyectan. La expectativa asusta, sobre todo para Crystal y Eidos, que están en la curiosa posición de tener que encajar de manera eficiente los juegos reiniciados con el principio de la serie, además de introducir las suficientes cosas nuevas como para romper algunas barreras. Sin embargo, hasta ahora, *Shadow* parece un prometedor claroscuro de la historia, centrado sobre todo en la conexión entre nuestra heroína y las tumbas, y lo que descubrirá en su interior. Esta nueva y oscura historia podría proyectar sobre Lara Croft una nueva luz iluminadora. ■



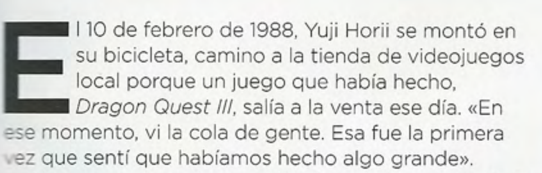


«En *Shadow Of The Tomb Raider*, el heroísmo no es algo puntual para Lara», cuenta Murray. «Se trata de aferrarse a algo hasta el final, sin importar lo complicado que resulte ser por el camino».

La tierra prometida

Cómo uno de los videojuegos más admirados en Japón pone sus ojos en el éxito occidental

Por Nathan Brown



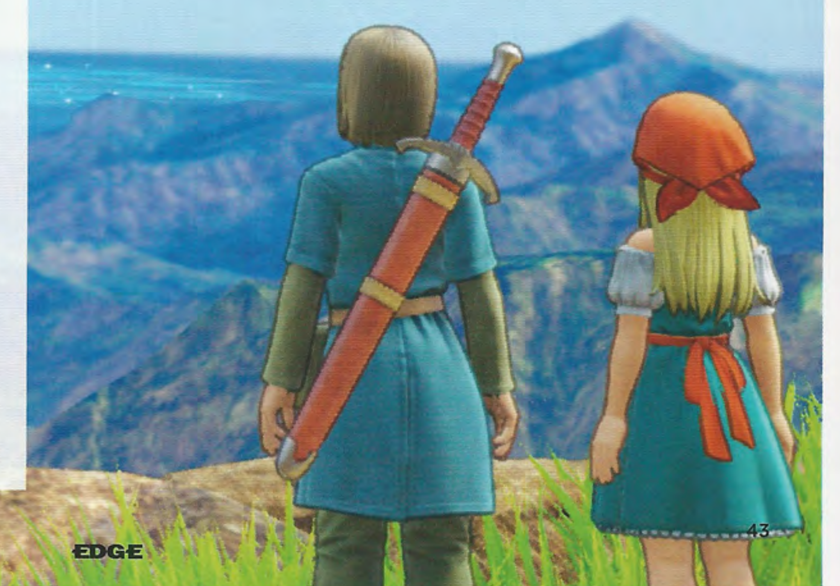
El 10 de febrero de 1988, Yuji Horii se montó en su bicicleta, camino a la tienda de videojuegos local porque un juego que había hecho, *Dragon Quest III*, salía a la venta ese día. «En ese momento, vi la cola de gente. Esa fue la primera vez que sentí que habíamos hecho algo grande».

Y no se equivocaba, ese día ahora forma parte de la historia del videojuego. Se vendieron un millón de copias en un solo día, y casi 400 escolares japoneses fueron detenidos por absentismo escolar, algo que la agencia nacional de policía calificaría como una desgracia nacional. Square Enix, editora del juego, tuvo que comprometerse con el gobierno a que las siguientes entregas de la serie solo se pondrían a la venta en días festivos o fines de semana.

Y esa promesa se ha mantenido firme, en gran medida, durante los últimos 30 años: *Dragon Quest XI* salió a la venta en Japón el 29 de julio de 2017, un sábado. Durante tres décadas, esta serie ha sido un tesoro nacional; cada lanzamiento supera con facilidad el millón de ventas en su país natal. En 2006, cuando los lectores de Famitsu votaron sus juegos favoritos de toda la historia, había tres juegos de la serie *Dragon Quest* entre los diez primeros, y seis entre los 20 primeros. El atractivo de la serie ha crecido y perdurado entre generaciones de sistemas de juego y jugadores: padres que transmiten su amor por la serie a sus hijos, y estos hijos a los suyos. *DQXI* superó los dos millones de unidades vendidas en los dos primeros días a la venta en Japón.

Es una de las series más famosas, más admiradas y mejor vendidas de Japón. El limo, uno de los enemigos recurrentes de los juegos desde la primera entrega, es tan emblemático en Japón como lo son Mario y Link. A pesar de todo esto, la serie de *Dragon Quest* nunca ha tenido ese apoyo en Occidente. Horii cree que, después de 30 años y más de 70 millones de copias vendidas, eso podría estar a punto de cambiar, y *Dragon Quest XI* es el juego para conseguirlo.

Para ello, *Dragon Quest XI* ha tenido que cambiar, y Square Enix ha usado los quince meses de diferencia ▶



Juego Dragon Quest XI
Desarrollador/editor Square Enix
Formato PC, PS4
Lanzamiento Otoño

entre su lanzamiento en Japón y la puesta a la venta en Occidente para adaptar mejor el juego a la audiencia occidental. «El último juego de *Dragon Quest* con gran éxito en Occidente fue *Dragon Quest VIII*», nos cuenta el productor ejecutivo, Yu Miyake. El juego se lanzó en EE.UU. para PS2 en 2005 y vendió medio millón de copias, un récord para la serie en la región. «El enfoque de la localización, la traducción y las voces tuvieron una buena acogida. Ahora pensamos que ese es el punto de referencia, y todo lo que hagamos para *DQXI* será al menos de la misma calidad».

Y así lo comprobamos en nuestra versión de prueba en la sede central de Square Enix en Tokio. En cuestión de segundos, de hecho, en cuanto un PNJ mueve los labios y salen palabras de su boca. Parte del duradero atractivo de *Dragon Quest* en Japón, que pasa de una generación a otra, es que el juego no

Los padres le han transmitido su amor por el juego a sus hijos. DQXI *superó los dos millones de unidades en los dos primeros días en Japón*

cambia mucho; cualquiera que haya jugado a un *Dragon Quest* hace 30 años, puede probar la última entrega y sentirse como en casa rápidamente. Por eso los juegos japoneses son silenciosos, incluso en las cinemáticas, y cuentan sus queridas historias a través del texto.

Eso no funcionaría en Occidente, sin lugar a dudas, y por eso muchos de los personajes de la versión occidental de *Dragon Quest XI* tienen voz. En el campo, donde nuestro héroe comienza su aventura, los habitantes son pueblerinos. Los guardias de palacio de la ciudad vecina son algo más cultos; en su



El Árbol de la Vida es la fuente de vida de todo el mundo, y le otorga su poder al héroe.

interior, la realeza y los nobles hablan como es de esperar. La excepción de esta regla es el héroe, ya que según Horii, no puede hablar. «Una de las principales cosas de *Dragon Quest* es la manera en la que el jugador es el personaje principal, cómo juegan ese papel. Por eso los héroes protagonistas nunca hablan en los juegos de *Dragon Quest*. Es poco común ver un juego en el que la historia se cuente de manera tan profunda y tan amplia con un protagonista que no articula palabra. Creo que la gente reaccionará de manera muy positiva a eso».

Esa es en parte la razón del retraso. Un año y pico puede que no parezca mucho, sobre todo teniendo en cuenta el historial de este juego, que se remonta a una época en la que 12 meses suponía un gran cambio para la localización de un juego japonés. Pero en una época en la que los jugadores se han acostumbrado a los lanzamientos a nivel global, parece bastante tiempo. El equipo pone tanto esfuerzo en eso que estuvo puliendo la historia hasta casi el último momento, y no se pudo comenzar la localización de 2,3 millones de palabras hasta que el desarrollo del juego estaba casi terminado. Pero Square Enix pensaba en cómo podía presentar de mejor manera un juego de *Dragon Quest* en Occidente, lo que incluía la posibilidad de hacer el primer juego de mundo abierto de la serie.

CULTURA DE CAFETERÍAS

Los equipos de relaciones públicas occidentales poco a poco se dan cuenta del valor publicitario de los negocios relacionados al producto, pero cuando los vemos, no son gran cosa, como el evento que se realizó en Londres para promocionar *Monster Hunter: World*.
Sin embargo, *Dragon Quest* tiene un hogar permanente. Luida's Bar, en el distrito de Roppongi (Tokio), tiene dos plantas y ofrece una amplia variedad de platos inspirados en la serie. La opción preferida es un bollo al vapor con la forma de limo, pero también hay platos de sushi inspirados en jefes de la serie, curris temáticos y una gama de cócteles que parecen pociones sacadas del juego. Concebido como un lugar de encuentro para los seguidores de la serie, muestra su poder de atracción con una clientela tan variada como el juego en sí mismo. Y no, de ninguna manera vais a ver una foto nuestra siendo aplastados por un ejército de cientos de peluches de limo.





Al llegar a la primera ciudad, tendrás la oportunidad de conseguir misiones secundarias. No esperes un gran desafío al principio; la misión de encontrar a un gato perdido será incluso más fácil con el modo en primera persona de la versión occidental.

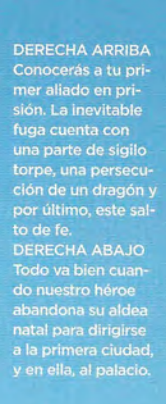
El estricto control de Horii sobre el ritmo y la métrica de la historia fue la principal razón para que se abandonara esta idea, aunque otra de las razones importantes fue el estrés que supondría para el equipo. «Si te decantas por un juego de mundo abierto por completo, hay obviamente un coste de desarrollo que acompaña esa idea, lo que repercute en dónde volcar tu tiempo y esfuerzos», dice Horii. «Si quieres tener la posibilidad de, por ejemplo, ir a pescar a alguna parte, tienes que ponerle mucho esfuerzo a desarrollar un sistema de pesca. Creía que, en vez de dividir los esfuerzos en un montón de cosas, era mejor concentrarlos todos en la historia. Pensé que era una mejor manera de emplear nuestro tiempo.»

Sin embargo, eso no quiere decir que *Dragon Quest XI* sea un juego pequeño. Ni completamente lineal. Más bien se trata de un conjunto de pueblos, ciudades y pequeños asentamientos unidos por zonas abiertas y explorables salpicadas con campamentos y personajes que te darán misiones, todas lleno de enemigos. Este diseño clásico de JRPG, la ciudad y el campo, claramente no es rival para los juegos con un amplio y vasto mundo abierto que se producen en Occidente. Pero tiene encanto y belleza. Sus colinas ondulantes presentan el que es, tranquilamente, el mejor juego visualmente hablando que el equipo de *Dragon Quest* ha producido hasta la fecha.

Sin embargo, a pesar de la apariencia contemporánea, en el fondo, *Dragon Quest XI* tiene un fallo tradicional. Y se aprecia de inmediato cuando el protagonista se enzarza en su primera pelea, tras entrar en el agresivo rango de un limo en el camino. Es un combate basado en turnos y en menús con el más clásico de los estilos, y si bien algunas de las batallas posteriores del juego muestran que el espectáculo es mayor ▶



Yuji Horii, creador, guionista y diseñador de la saga *Dragon Quest*.



DERECHA ARRIBA Conocerás a tu primer aliado en prisión. La inevitable fuga cuenta con una parte de sigilo torpe, una persecución de un dragón y por último, este salto de fe.
DERECHA ABAJO Todo va bien cuando nuestro héroe abandona su aldea natal para dirigirse a la primera ciudad, y en ella, al palacio.





cuanto más poderoso te vuelves, las batallas de *DQXI* siguen básicamente el mismo patrón de combate de atacar, invocar, defender, huir, que propulsó a los JRPGs hace ya décadas. Esto contesta la pregunta clave sobre *Dragon Quest XI* y, en un contexto más amplio, sugiere la razón por la que una serie de tanto éxito en su país natal ha tenido problemas en el extranjero.

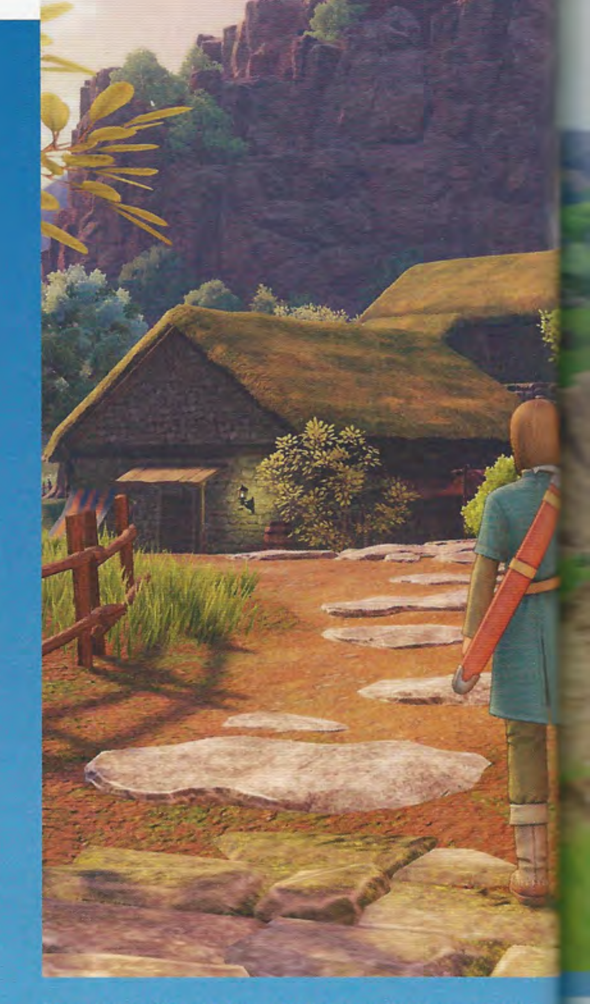
«La idea es que podrás entender el juego y aprenderlo todo rápidamente sin tener que leer un manual o jugar un tutorial»

¿Cómo puedes añadir cosas nuevas a un juego cuyo éxito y duración se debe, en gran parte, a su familiaridad? O de manera más clara: ¿cómo cambias algo que la gente adora por su antigüedad y haces que parezca nuevo?

«Siempre lo expreso así, pero no cambiamos lo básico de la serie, sino su contenido», dice Horii. «La idea es que podrás entender el juego y aprenderlo todo rápidamente sin tener que leer un manual o jugar un tutorial. Esa es la característica constante del juego. Todos tienen la misma esencia». Los juegos antiguos de *Dragon Quest* demuestran este concepto. El juego es esencialmente el mismo de una entrega a otra, pero es la manera en la que llega a los jugadores lo que cambia. *DQVIII* salió al mercado para PS2, *DQIX* para DS y la décima entrega fue un juego MMO para ordenador. En Japón, el atractivo generacional de la serie llevó, a la creación de dos *DQXI* en vez de uno solo. Las versiones para PS4 y 3DS cuentan la misma historia, pero la manera de hacerlo era diferente: cada una estaba enfocada a tipos distintos de seguidores.

«Al ser una serie que continúa desde hace más de 30 años, *Dragon Quest* tiene seguidores muy diferentes», cuenta Miyake. «Todos tienen sus preferencias propias y cosas que quieren ver. Tienes gente que te dice que le gusta el antiguo y tradicional *Dragon Quest* en 2D. Y luego hay otra gente que prefiere jugar en 3D con unos gráficos increíbles y de gran calidad. Al llevar el juego a estas dos plataformas, podemos satisfacer a todos esos seguidores y sus preferencias».

Esa decisión tuvo un gran sentido empresarial en Japón, ya que las consolas de Sony y Nintendo habían cosechado gran éxito. Pero en Occidente, la cosa cambiaba. PS4 domina el mercado con diferencia, pero la consola 3DS está en decadencia, e incluso en su mejor momento, no tuvo gran éxito. Por ello, al mercado occidental llegará el juego para PS4 en julio, y más tarde, una versión para ordenador. Es una idea sensata en una era donde las compañías japonesas están consiguiendo grandes beneficios al llevar sus juegos exclusivos para consolas a Steam y un territorio que carece de una audiencia que prefiere lo tradicional, al contrario de la situación de Square Enix en Japón. Los ▶



Es aquí, en tu aldea natal, cuando te das cuenta de que no existe un mundo abierto real. Un aldeano a las puertas evita que te alejes hasta un punto determinado.





La equitación es un tanto extraña, pero tiene más beneficios aparte de una mayor velocidad de movimiento. Se puede evitar el combate al galopar entre los enemigos, lo que los hará volar de manera simpática.

IZQUIERDA La cinemática del principio muestra cómo se encontraron a nuestro héroe abandonado. Este hombre lo recoge. DERECHA Años más tarde, le reza al Árbol de la Vida con su amiga de la infancia, de quien está enamorado.

REGISTRO DE MISIONES

Horii ha dedicado prácticamente toda su carrera a *Dragon Quest*, y su historia tiene lugar junto al crecimiento de la industria en conjunto. El primer juego lo hizo un equipo de algo menos de diez personas en unos cuantos meses; él y su equipo han trabajado a lo largo de diferentes generaciones de consolas y se han asegurado de que cada juego nuevo se adapta a las nuevas especificaciones. Aunque, sin duda, tiene sus juegos favoritos. «El primero, *Dragon Quest III*», nos cuenta. «Nos las arreglamos para terminarlo en muy poco tiempo y se vendió muchísimo. La quinta entrega fue otro gran logro: contamos la vida entera de un personaje, algo poco común en un juego. Y después, la novena entrega, el culmen de todo lo que he hecho en la serie de *Dragon Quest*. Unir todos los elementos y crear un juego tan refinado con un equipo enorme es todo un logro». Aunque no ha sido un camino de rosas, por supuesto. Horii admite que con *Dragon Quest VII*, a pesar de su éxito, siente cierto arrepentimiento, ya que el juego se retrasó dos veces, algo que no se ha vuelto a repetir desde entonces.



ARRIBA El Árbol de la Vida, o Yggdrasil, apareció por primera vez en *Dragon Quest II* y es uno de los elementos que se repiten en la serie. Normalmente flota en el aire y está rodeado de ambientes y enemigos terroríficos, y es de los últimos destinos en el juego.

seguidores occidentales de toda la vida de la serie pueden ser pocos en comparación, pero van a disfrutar mucho de un juego que Horii describe como el culmen de la serie hasta la fecha.

Aunque existe cierta contradicción, ya que habrá elementos invisibles para los jugadores nuevos que Square Enix quiere atraer al lanzar un juego repleto de nostálgicas referencias a las anteriores entregas de la serie.

Sin embargo, esto es, hasta cierto punto, inevitable para la última entrega de una serie tan querida y con tanta huella cultural. Horii estima que casi el 90 % de hombres japoneses en la treintena ha jugado a alguna entrega de *Dragon Quest*, y que ahora le trasmiten ese amor a sus hijos. «Si hablamos de reconocimiento, es parecido a lo que ocurre en Inglaterra con el fútbol», añade Miyake. «En Japón, si unos niños de primaria no han jugado a *Dragon Quest*, conocen a alguien que sí: sus hermanos o sus padres. Conocen el nombre, por supuesto, y están en contacto con él.

«Creo que eso muestra cómo de arraigado está en la cultura japonesa. Ese es el tesoro de la serie de *Dragon Quest*. No solo no se paró en un momento determinado, sino que continuó avanzando, creando nuevos juegos y evolucionando junto al *hardware*. Con cada nueva generación, llegan nuevos jugadores y siguen jugando a la franquicia; en realidad, nunca te alejas de *Dragon Quest*, incluso después de tantos años. Si le preguntas a la gente cuál es su entrega favorita o su momento favorito, te dirán cosas distintas en función de la generación».

Eso se refleja en el equipo de desarrollo, un conjunto de veteranos y nuevos trabajadores que han disfrutado del trabajo de sus experimentados compañeros en su juventud; por ejemplo, el productor Hokuto Okamoto recuerda que se decidió a comprar *Dragon Quest VII* al ver un anuncio de televisión en el que la gente pedía que saliera ya al mercado el título para PS1 que se retrasó. Sin duda, los equipos son más grandes y el tiempo de desarrollo es mayor desde que Horii y su pequeño equipo sacó a la venta el primer *Dragon Quest* tras algunos meses de trabajo. Square Enix no lo aclara, pero nos comentan que el equipo de *Dragon Quest XI* era casi tan grande como el de *Final Fantasy XV*, a pesar de necesitar bastante menos tiempo que los diez años que necesito Hajime Tabata para su obra.

En Japón, estas dos series de videojuegos, rivales antes de la unión de Square y Enix, son similares. *FFXV* ha vendido siete millones de copias en todo el mundo. Sin embargo, esta cantidad de ventas para *DQXI* parece sobrepasar hasta los cálculos más optimistas, a pesar de los intentos por ajustarlo a las preferencias extranjeras. Es raro, como occidental, ver lo popular que es *Dragon Quest* en Japón: en una tienda de productos en la calle de la sede central de Square Enix en Tokio abundan los productos de *Final Fantasy*, pero también está repleta de productos de *Dragon Quest*. El limo está por todas partes, en forma de peluches, cartucheras, bandejas para el café y en dibujos en el propio café. Cuando visitamos la cafetería de Square Enix, en una ubicación increíble a pocos metros de la estación de Akihabara, se celebraba el primer aniversario del lanzamiento de *NieR: Automata*, y aun así, los limos estaban por todas partes. Los limos están presentes en las tiendas de Akihabara como lo están Mario, Link o Pikachu. La serie tiene incluso un bar temático en Roppongi .

Dragon Quest ha dejado huella en la historia japonesa durante estos 30 años, y aunque su estilo familiar y estructural es la clave de ello, el secreto de la consistencia no reside en los limos, sino en sus trabajadores. Horii, el escritor de la historia de sus 11 juegos a lo largo de tres décadas. Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, cuyos animados y adorables diseños de personajes se han convertido en el reclamo visual de la serie de *Dragon Quest*. Koichi Sugiyama, el famoso compositor japonés de música para videojuegos, cuyas composiciones se han convertido en otro sello distintivo de la serie.

Aunque todos son de mediana edad. Sugiyama es el más anciano, con 86 años; nos preguntamos cuánto tiempo pretende seguir con su trabajo Horii, de 64 años. Ni se lo plantea. Tal es su importancia dentro de Square Enix que cualquier rumor sobre su jubilación hará que se desplome el valor de las acciones de la empresa. Pero la idea de hacer un juego de *Dragon Quest* sin Horii y sus

> *«En Japón, si unos niños de primaria no han jugado a* Dragon Quest, *conocen a alguien que sí.»*

incondicionales es algo impensable para Miyake. «En lo que a nosotros respecta, *Dragon Quest* es un juego hecho por Yuji Horii, Akira Toriyama y Koichi Sugiyama. Si ellos no estuvieran involucrados en el proyecto, no tendría sentido crearlo. Sería otra cosa».

Horii, con 64 años ahora, no puede ir en bicicleta hasta la tienda de Sofmap o BIC Camera por el lanzamiento de una nueva entrega de *Dragon Quest*. La multitud lo rodearía. Quedamos con él y su equipo en su oficina, cuya ubicación tenemos totalmente prohibida compartir, tal y como nos comentaron desde Square Enix. Escondida en un lujoso edificio de apartamentos con vistas de Tokio y con mobiliario de estilo medieval, con hachas y espadas colgadas de las paredes, sería un choque cultural incluso sin todo el *jetlag*, el contraste de lo antiguo con lo nuevo.

Pero esto es Japón a pequeña escala: un país arraigado a la tradición, que siempre corre hacia el futuro; y en resumen, eso también es *Dragon Quest*. Un juego que avanza constantemente sin cambiar sus raíces, se hace más famoso y llega a más gente, lo que hace que sus cifras de ventas se disparen. ¿Despegará también *Dragon Quest* en Occidente? Quizá, aunque las probabilidades apuntan a lo contrario. Sigue siendo, como siempre, un juego completamente nuevo con un toque frenético inconfundible. Para los japoneses, ya lo hayan jugado siempre o acaben de descubrir la serie en el parque, no importa. Siempre que Horii y compañía se encarguen, será una serie querida. ■

RECREANDO

El arte evolutivo de resucitar juegos aporta un nuevo significado a reavivar la llama

Por Nathan Brown

Sí, vale, es *Dark Souls*. Es *Dark Souls* cuando apaleamos al demonio de Tauro a la primera, cuyas nuevas texturas afelpadas no están a la altura de las horas de memoria muscular arraigada, y cuando nos encontramos con la resina de pino dorada que sabemos de forma instintiva que debemos recoger por el camino. Es *Dark Souls* cuando tratamos de esquivar las bombas incendiarias que van cayendo por el camino hasta llegar al acueducto mediante el Santuario de Enlace de Fuego, cuando pillamos a los Huecos escondidos a cubierto al llegar al Burgo de los no muertos y cuando, una vez que hemos acabado con Tauro, nos quitamos toda la ropa para correr a toda velocidad por el puente sin achicharrarnos.

Y, sí, vale. Es *Dark Souls* cuando con toda nuestra chulería nos enfrentamos a un caballero negro de camino hacia la lucha con el demonio de Tauro, cuando nos caemos de aquel saliente tras terminar enzarzados con el modelo físico de un cadáver, y en muchas otras ocasiones en las que, tras asumir que nuestros pulgares recuerdan *Dark Souls* tan bien como nuestro cerebro, resucitamos en la hoguera lamiéndonos las heridas y tratando de no pensar en la forma tan estúpida por la que hemos perdido todas esas almas. Es *Dark Souls* tal y como lo recordamos.

Y es que eso precisamente es de lo que se trata. Sí, hay un fin comercial en la remasterización de los clásicos. Se da a las distribuidoras la oportunidad de volver a vender un juego que ya has comprado y, de paso, con algo de suerte captar más audiencia. Con *Dark Souls Remastered*, Bandai Namco tiene la oportunidad de ganar más dinero con una serie que, si hacemos caso al creador Hidetaka Miyazaki, ya ha acabado.

También hay un trozo del pastel para el desarrollador original FromSoftware, ya que hace que el nombre del estudio se mantenga en la mente del público mientras trabajan en su próximo proyecto. Y hay un fin más amplio, casi ético para

OBRAS MAESTRAS



todo este esfuerzo que es asegurar que los clásicos más queridos no se conviertan simplemente en bajas en la carrera tecnológica, apilados en cajas en el desván cuando surja la nueva generación de sistemas informáticos.

Todos estos aspectos son importantes y son argumentos válidos para mantener vivos los juegos antiguos. Este tipo de trabajo es más popular que nunca y se lleva a cabo por todo el mundo de diversas formas: desde ports directos hasta *remakes* completos, desde esfuerzos comerciales hasta juegos hechos de nuevo y distribuidos gratis. No obstante, lo que une las mentes técnicas que hay detrás de la nueva oleada de obras remasterizadas es la creencia de que el objetivo supremo es permitir que la gente juegue a juegos viejos de la forma que los recuerdan no de la forma que son. Ese es sin duda el caso de *Dark Souls Remastered*.

Tras su anuncio, la apasionada comunidad de *Souls* comenzó sin dilación a trabajar en su lista de deseos. Se haría una revisión visual completa como en la adaptación de *Shadow Of The Colossus* de Bluepoint. Se mezclarían las ubicaciones de los enemigos como en Scholar *Of The First Sin*, el port de la generación actual de *Dark Souls II*. Quizás se mejoraran los elementos más improvisados del juego original (las zonas del último tercio más flojo del juego, como Izalith perdida). Puede que se agregaran nuevas zonas o clases.

Nada de eso ha pasado, al menos por lo que hemos visto, ya que nuestros comerciales de RR. PP. nos prohibieron avanzar más de nuestro primer encuentro con Solaire. Esta no es una versión final, ni siquiera una actualizada, y lo último que quiere Bandai Namco es que hablemos de problemas en la velocidad de los fotogramas de la versión beta que ya hayan arreglado hace tiempo. Por muy extraño que resulte viajar hasta las oficinas de la distribuidora en Reino Unido para jugar una hora de un juego en el que ya hemos invertido cientos de ellas en diversas pla- ▶

taformas, nos queda clara la finalidad de una remasterización y también sus dificultades. Si hay que hacerla, hay que hacerla bien, a la perfección y de la forma como dibujabas el juego en tu mente.

Jugamos en la PS4 Pro, el juego se ejecuta a una velocidad casi ininterrumpida de 60 fps y en una resolución de 3200 x 1800; no es 4K por completo, pero sigue siendo una mejora enorme con respecto a la versión de la consola original. Se han reemplazado algunas texturas, otras se han mejorado y otras se han quedado tal cual y, como ejemplo de un auténtico compromiso con el material original, algunas superficies que no tenían nada de textura en el juego original siguen igual. Dejando a un lado los espacios en blanco ocasionales de las piedras, todas las texturas se benefician de un mejor filtrado. La iluminación se ha mejorado al igual que los efectos de las partículas en las puertas de niebla y las nubes de polvo que surgen de paisajes destruidos, y se ha reducido mucho el efecto agresivo de profundidad de campo usado para ocultar el nivel de detalles borrosos de los objetos distantes en las versiones originales.

También hay diversas mejoras de calidad de vida, nada transformador y todas prestadas de los últimos juegos de la serie. Los controles de salto pueden reasignarse, por ejemplo, y ahora puedes consumir varias unidades de un artículo de una vez. La IU se puede redimensionar. El modo online permite hasta seis jugadores con la coincidencia de contraseñas para conectarte con amigos. Pero esta es una remasterización ligera que consiste en llevar un juego viejo a una nueva plataforma entendiendo que alterarlo demasiado podría conllevar mayor controversia de la que merece.

De hecho, algunas partes de la comunidad de *Souls* ya están disgustados por algunos de los cambios de la remasterización y argumentan que el modelo de iluminación original era mejor, se quejan del desenfoque de movimiento o de que el juego no es el mismo sin el efecto borroso de la profundidad de campo. Otros, sin embargo, piensan que Bandai Namco podría haber ido más allá.

De cualquier forma, todos ellos probablemente lo compren, para qué engañarnos, pero se trata de un excelente caso práctico en lo que respecta a las cuestiones que cualquier desarrollador, distribuidora o dueño de una plataforma deben considerar cuando emprenden un proyecto de remasterización. ¿Cuánto deberías hacer? ¿Cuánto puedes hacer? ¿Cuánto vas a hacer? ¿Por qué lo haces? Nos hemos sumergido de cabeza en esta parte de la industria del videojuego muy poco glamurosa, pero a la vez fascinante para descubrir cómo se da vida de nuevo a los juegos viejos y, a menudo, ya muertos, y por qué hacer esto está tan en boga hoy en día.

La empresa polaca de servicios de desarrollo QLOC es el estudio que se ha encargado de crear *Dark Souls Remastered* para PS4 y Xbox One (mientras que la china Virtuous se encarga de la versión de Switch).

Aunque oficialmente no puedan hablar de ello, sí que les gusta hablar de cómo lo que empezó como una empresa de localización y control de calidad se ha convertido en una productora superdemandada de adaptaciones y remasterizaciones que está trabajando en series tan conocidas como *Devil May Cry*, *Resident Evil* y *Dead Rising*.



Se están atajando algunos problemas relacionados con la versión anterior. «Somos conscientes del problema que atañe a Ciudad Infestada y no nos gusta que los jugadores se sientan preocupados y estresados», nos dice el productor de Bandai Namco Atsuo Yoshimura. «Hemos escuchado la opinión de la comunidad con respecto a este asunto y nos hemos asegurado de que se tenga en cuenta para la remasterización».



EL OBJETIVO SUPREMO ES PERMITIR QUE LA GENTE JUEGUE A JUEGOS VIEJOS DE LA FORMA EN QUE LOS RECUERDA



Un aspecto que falta en nuestra prueba de DSR es la compatibilidad con HDR. Atsuo Yoshimura: «Nuestro objetivo era recrear y proporcionar la sensación y el ambiente del juego original en el *hardware* más actual. Como consecuencia, en vez de centrarnos en la visualización del juego en HDR, usamos los gráficos del juego original como base para producir lo que queríamos».



NO ES 4K POR COMPLETO, PERO SIGUE SIENDO UNA MEJORA ENORME CON RESPECTO A LA VERSIÓN DE LA CONSOLA ORIGINAL

Dado el amplio abanico de servicios que ofrece, está en condiciones de explicar en qué están interesadas las distribuidoras y por qué están dispuestas a pagar. No todas las remasterizaciones, al fin y al cabo, son iguales.

«Hay una gran variedad de opciones», nos dice el director de desarrollo comercial **Pawel Ziajka**. «A veces, puede ser una remasterización muy sencilla, que describiríamos básicamente como un proyecto de adaptación de una antigua plataforma a una nueva. Luego, hay lo que sería una «adaptación extra», es decir, una auténtica remasterización. Eso requiere trabajo: significa retocar los recursos, volver a crear modelos en 3D, mejorar las texturas, agregar funciones, remodelar la IU... hay muchas cosas que se pueden hacer.

A veces los clientes solo dicen: "Vale, necesitamos las funciones básicas, es decir, que el juego sea un port adecuado. ¿Qué podéis hacer?"».

Esa pregunta es la que diferencia a la nueva oleada de remasterizaciones de lo que se hacía antes cuando bastaba con adaptar un juego simplemente para que funcionara en el sistema más nuevo. QLOC hace una investigación y desarrollo intensos en lo que respecta al código base para determinar lo que es factible, después preparan el argumento de ventas en el que se especifica lo que van a hacer, cuánto tiempo les llevará y lo que costará. En ese momento, depende de la ambición de la distribuidora y, por supuesto, del balance final. «Para algunos, los costes son superimportantes», dice Ziajka, «pero, para otros, no importan: el juego tiene que tener el mejor aspecto posible y tener un funcionamiento fluido: eso es todo».

Como en cualquier proyecto de desarrollo, dar luz verde es solo el principio. Después, surgirán innumerables problemillas que habrá que ir resolviendo por el camino. Lo que diferencia el trabajo de QLOC y otras compañías del estilo es que cada uno de esos problemas lo causó algo que creó otro desarrollador, normalmente hace años y, a menudo, en la otra punta del planeta. QLOC, como otros remasterizadores, puede poner en funcionamiento el código previo en su motor en cuestión de meses. Ahí es cuando comienza lo difícil.

«Uno de los problemas más habituales que tenemos es cuando tratamos de mejorar el juego para que se ejecute más rápido y con mayor fluidez», comenta el jefe de programación, **Cyril Matuszewski**. «Un noventa por ciento del tiempo, esto nos da problemas. Cuando se crea un juego, especialmente para consolas, es habitual fijar un objetivo (de fotogramas por segundo). Los juegos viejos tenían como objetivo los 30 fps, pero ahora que los trasladamos a una consola nueva, queremos jugar a 60 fps y no funciona. La lógica cambia. Las animaciones tienen un aspecto extraño, como inestables. La física se desbarajusta. Hay que reescribir los algoritmos para que se comporten de la misma forma con 60 fps que con 30. Hay que cambiar los niveles, mover la geometría o las puertas para que permanezcan abiertas a la nueva velocidad. Es el trabajo más difícil porque implica creatividad, más que mera destreza».

También hay problemas políticos a los que enfrentarse. El alboroto por los cambios en *Dark Souls Remastered* muestra que algunos de los jugadores más acérrimos quieren la experiencia original, con sus más y sus menos, y parece que eso se aplica también a las distribuidoras cuando les conviene. Cyryl recuerda el intenso trabajo que hicieron en la interfaz de usuario cuando QLOC trabajó en el lanzamiento en PS3 de *Devil May Cry HD Collection* en 2012 para reemplazar el tipo de letra borroso del juego de la era de PS2. Muchos meses después, una orden de la japonesa Capcom tiró por la borda todo el trabajo: permaneció la IU original con toda su desventura antigua y borrosa. Cyryl señala, con ironía, que los aficionados más apasionados del juego original lo recibieron con una gran ovación.

No obstante, en otra remasterización para Capcom, QLOC hizo lo contrario, retocó el sistema de puntería de *Resident Evil 4* para su lanzamiento en PC. Y esta vez, la respuesta fue también positiva. «La gente comienza a acostumbrarse a las remasterizaciones y adaptaciones, pero también cuentan con que, cuando salen, debería haber funciones adicionales», afirma Matuszewski. «Cuando comenzamos a hacer remasterizaciones, se trataba de una simple adaptación de un sistema a otro. Ahora agregamos nuevos contenidos, funciones, niveles adicionales, personajes y modos de dificultad. A la gente le gusta eso».

No había contenido nuevo en la fastuosa remasterización de Bluepoint de *Shadow Of The Colossus*, que se lanzó en febrero y que estableció un estándar nuevo y hasta ridículo de fidelidad visual en la resurrección de un viejo juego. Antes de eso, a Bluepoint ya se la consideraba una maestra en este arte al modernizar las series de *Uncharted*, *God Of War* y *Metal Gear Solid* e incluso trabajar en la otra dirección al adaptar uno de los primeros títulos de la Xbox One *Titanfall* en la Xbox 360 sin que apenas se notara la diferencia. Se han hecho grandes toqueteando el código de otros. «Hemos sido muy afortunados de encontrarnos con grandes talentos capaces de extraer el código base, ▶

convertir ese código y los recursos originales y poner el juego original en funcionamiento en la nueva plataforma en cuestión de un par de meses», nos contó el director técnico **Peter Dalton**. «Una vez que has visto diversos motores, ya no te sorprenden las extrañas formas en que los equipos originales resolvían los problemas. Cada motor de juego tiene componentes y sistemas en común y, aunque la implementación y el conjunto de funciones pueden diferir, los bloques básicos de construcción son muy similares».

En el fondo, sigue siendo el desarrollo de un juego. Dalton señala cómo, antes de mirar siquiera a la línea del código que controlaba a Agro, el caballo del protagonista en *Shadow Of The Colossus*, el equipo sabía que el corcel funcionaría a partir de sistemas típicos: para la animación, colisiones, física y, en particular, al caminar. «En las primeras fases del proyecto, aprendimos el sistema que Agro usa para desplazarse y, de esta forma, nuestros artistas de entorno pudieron actualizar los datos de desplazamiento al rehacer el mismo». Cada vez que se creaba un nuevo recurso, se le asignaba un valor con el que la IA de Agro entendía cómo lidiar. «Al parecer», dice Dalton, «a Agro no le gustan las rocas grandes».

Entender el motor y el código de otro estudio es la base de la remasterización y, con frecuencia, en el caso de Bluepoint, una ventaja para el trabajo. Muchos desarrolladores del mundo darían un brazo por echar un vistazo a lo que esconde *Uncharted* o ver lo que Respawn hizo al motor Source de Valve al crear *Titanfall*. Al trabajar de esta forma, el personal de Bluepoint aprende mucho, de forma indirecta, de las mejores mentes técnicas del negocio, por lo que no sorprende que ellos mismos vayan mejorando por el camino.

Y es el motor propio de Bluepoint lo que marca la diferencia respecto al trabajo de este equipo. Mientras que los desarrolladores tradicionales pasan a usar tecnología nueva entre proyectos o generaciones de consolas, Bluepoint lleva usando su motor interno desde que comenzaron en el negocio y a lo largo de su trayectoria lo han ido mejorando gracias a la magia de Naughty Dog, Respawn, Sony Santa Monica y todas las demás distribuidoras. Los juegos con los que trabaja Bluepoint no se ejecutan por completo en su motor. En su lugar, usan un híbrido entre el motor de Bluepoint y la tecnología del juego original, en lo que Dalton llama «un baile con una coreografía muy cuidada» en el cual los datos oscilan de aquí para allá entre los dos motores mientras se delegan las responsabilidades y se gestiona la comunicación. Se trata del mismo motor todo el tiempo, pero es diferente y va mejorando con cada nuevo motor con el que se debe combinar.

Shadow Of The Colossus fue, no obstante, un proyecto único. Bluepoint aumentó su personal de una forma considerable, lo duplicó de hecho, sobre todo con los artistas que necesitaban para el trabajo de creación de recursos más grande al que se había enfrentado el estudio hasta la fecha. Había que cambiar la mentalidad y los procesos, ya que la dirección artística nunca había supuesto un problema para el estudio, pero, de pronto, tuvieron que invertir días en reuniones para debatir el futuro aspecto del juego y cómo lograrlo sin sobrepasar el presupuesto. La estructura abierta y en continuo crecimiento obligó al estudio, que normalmente fragmentaba proyectos en niveles discretos, a cambiar su enfoque y supuso un dolor de cabeza técnico cuando Bluepoint tuvo que reflexionar sobre cómo hacer que el mundo árido del Team Ico tuviera un aire más moderno sin abarrotarlo de detalles que sacrificaran el rendimiento.

También tuvieron otros problemas que ya les resultaban familiares, por supuesto. Como en proyectos anteriores, en cuanto Bluepoint consiguió que *Shadow Of The Colossus* funcionara en PS4, logró los 60 fps casi en cualquier sitio, pero el protagonista no podía subirse al coloso cuando el juego se ejecutaba por encima del objetivo de 30 fps del motor original. El equipo pensaba que tenía un sustituto para la tecnología que había detrás de una de las mecánicas clave del juego cuando la luz rebotaba en la espada que alzaba el héroe para mostrar el camino hacia el siguiente coloso. En el juego de PS2, esto se logró colocando luces en puntos estratégicos del mundo y una textura 2D en la espada. «Durante los últimos meses, cuando el arte comenzaba a encajar, fue evidente que la espada no reflejaría correctamente una luz que no existía en el juego original», dice Dalton. «Y era extraño que la espada fuera a brillar al estar detrás de un pilar en el templo de adoración». La solución fue reemplazar el sistema de detección de la luz del juego original por uno que recibiera la retroalimentación en vivo del procesador (si te encontrabas bajo la luz o no), y que contara con una textura de reemplazo a mano para los casos extremos. «Si algo he aprendido al trabajar con remasterizaciones y *remakes*», dice Dalton, «es que siempre habrá algo que te haga sudar la gota gorda». ▶



No todas las remasterizaciones implican destripar viejos códigos: menos de cuatro años separan a la versión original de *Resident Evil 6* y su nueva versión para la PS4 y la Xbox One. Contar con una versión para PC como base siempre ayuda, por supuesto.

PROTECCIÓN DE LA PERCEPCIÓN

Hacer una remasterización ya no consiste solo en mejorar el aspecto de un juego ya existente, sino que se trata de rellenar los huecos que el anterior formato insistía en que se quedaran vacíos. Se trata de un desafío técnico, sin duda, pero también plantea cuestiones artísticas, ya que, por poner un ejemplo, un equipo artístico de Texas debe tratar de lidiar con un juego hecho hace diez años por un equipo en Tokio. «Tenemos que ser cuidadosos», dice el presidente de Bluepoint Marco Thrush. «Cuando las cosas no se representan de forma visual en un juego, los jugadores usarán su imaginación para crear su propia versión de las cosas. El problema está en que la imaginación de cada persona es diferente, así que cuando nos lanzamos a representar los detalles, incluso aunque nos guiemos por el desarrollador original, tenemos muchas papeletas de que algunas personas no queden satisfechas del todo».

QLOC PUEDE PONER EN FUNCIONAMIENTO EL CÓDIGO PREVIO EN SU MOTOR EN CUESTIÓN DE MESES. AHÍ ES CUANDO COMIENZA LO DIFÍCIL.

RECREANDO OBRAS MAESTRAS

Pero mereció la pena. Aunque aún no se han publicado todos los datos de las ventas, *Shadow Of The Colossus* de Bluepoint fue el juego mejor vendido en el Reino Unido durante la semana de su lanzamiento, con unas ventas físicas de hasta el 73% con respecto al original de PS2. Bluepoint, con su amplia plantilla, el motor mejorado y su mayor éxito hasta la fecha, podrá incluso apuntar más alto la próxima vez. De hecho, probablemente se vea obligado a ello, ya que, al fin y al cabo, ha subido el listón para la remasterización de juegos.

«Existe un dicho: un gran poder conlleva una gran responsabilidad», dice el presidente de Bluepoint Marco Thrush. «A medida que los juegos de la generación actual adquieren mejor aspecto gracias a los flujos de trabajo mejorados, más recursos y mejor *hardware*, la brecha entre el juego original y la apariencia que debería tener cuando hayamos acabado nuestro trabajo es cada vez más grande. En los proyectos anteriores, tomábamos los detalles existentes y los mejorábamos. Ahora, creamos detalles que no existían en el original».

La experiencia con *SotC* de Bluepoint demuestra que se puede hacer una gran cantidad de dinero con una remasterización o un *remake*. No obstante, tanto Bluepoint como QLOC reconocen que hay otros beneficios más globales al revivir juegos clásicos del pasado. La industria del videojuego ha sido un poco chapuza a la hora de preservar su propia historia, pero eso poco a poco va cambiando y ha dejado de ocurrir por completo en empresas como Microsoft, donde la retrocompatibilidad se ha convertido en el argumento central de casi todo lo que hacen. El anuncio de Phil Spencer en el E3 de 2015 de que los juegos de Xbox 360 pronto se podrían jugar en Xbox One se recibió casi con tanto entusiasmo como la presentación de un juego nuevo (poco sabíamos en aquel entonces de que era tan solo el principio del plan de Microsoft de mantener la fama de los viejos juegos de la Xbox). La lista de juegos que son compatibles con 360 crece cada día y los juegos de la Xbox original se están haciendo también compatibles. No obstante, el mejor trabajo de Microsoft ha sido con la Xbox One X, cuyos ingenieros no solo están haciendo que los juegos de la 360 se puedan jugar en la nueva consola, sino que los están mejorando a su vez. Títulos propios como *Halo 3* y *Crackdown* e incluso propuestas de terceros como *Mirror's Edge* y *Fallout 3* se ejecutan en 4K nativo e incluso en algunos casos con HDR.

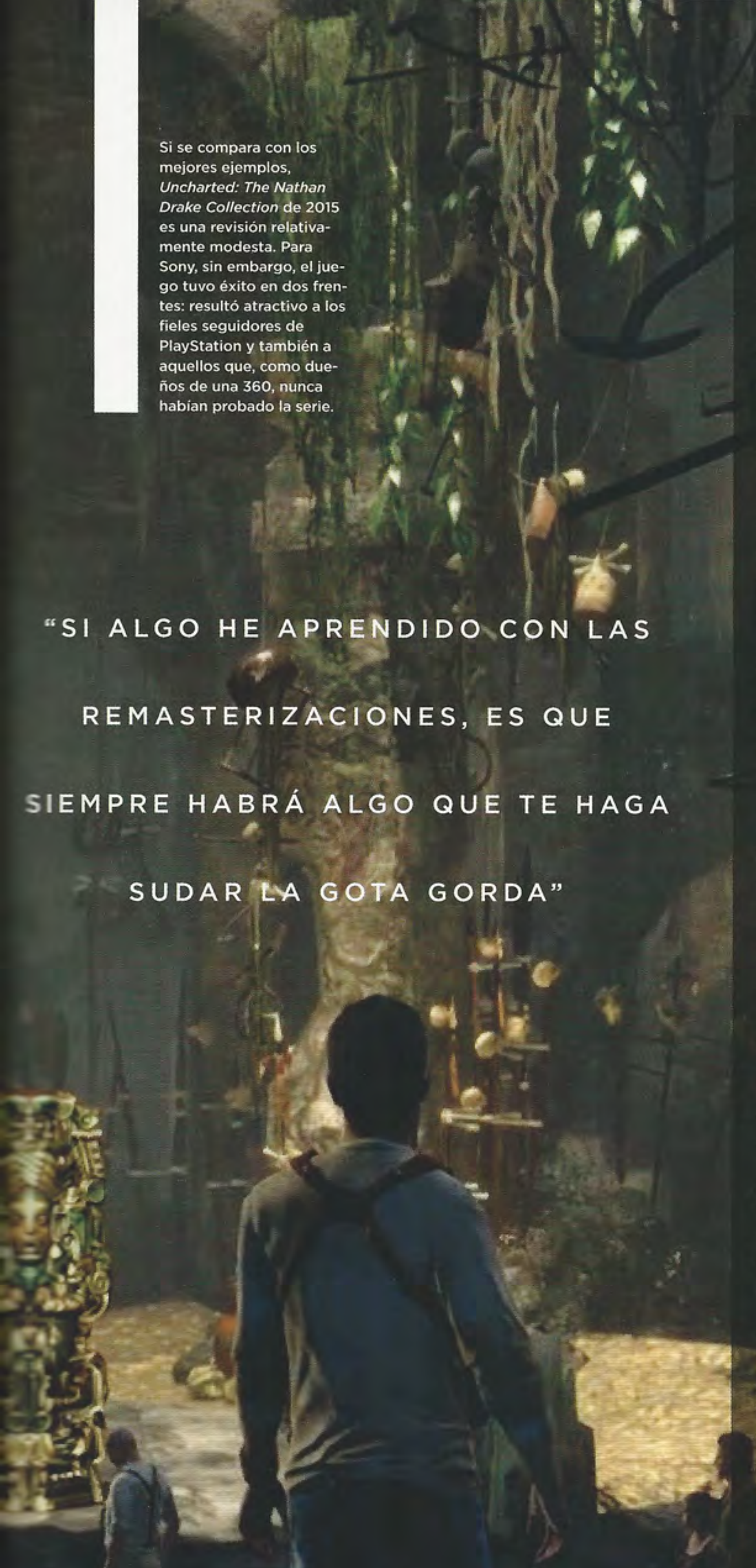
Curiosamente, la técnica usada para este tipo de remasterización tan moderna se descubrió por primera vez (por el ingeniero de Microsoft Eric Heutche, del que se tomó el nombre del método Heutche) cuando Microsoft estaba tratando de hacer los juegos de la Xbox original compatibles con Xbox One. Mediante la potencia de procesamiento de One X, los recursos de alta calidad se intercambian con los originales sobre la marcha y el emulador que se encuentra detrás asume que sigue ejecutando el juego original. Cuando el equipo cambió a Xbox One X, primero tuvo que asegurarse de que todos los juegos existentes de Xbox One, que, por aquel entonces incluía un conjunto de 360 títulos, serían compatibles con la nueva consola.

«Acabábamos de poner en marcha el primer conjunto de kits de desarrollo, tan solo eran tablas en una

DINAMITA SONORA

No solo son los problemas técnicos los que frenan la llegada de juegos nuevos a la lista de compatibilidad regresiva de Xbox One. Los problemas legales son una pesadilla constante para el jefe de la plataforma Xbox Bill Stillman y su equipo, y normalmente provienen de acuerdos de licencia que se firmaron sin tener en mente las funcionalidades de las futuras consolas. «Las licencias de música se escriben a menudo para una distribuidora o a para un usuario», dice. «En la época de la 360, el *streaming* era prácticamente inexistente y las distribuidoras compraban la licencia de usuario porque era más barata, pero Xbox One tiene integrados en el sistema GameDVR y Game Broadcast, así que cuando se plantearon: "Oh, vamos a publicar esto con compatibilidad regresiva en una consola que reproduzca", miraron su contrato y vieron que no podían hacerlo: la licencia lo prohibía. Los aspectos jurídicos de esto son tan importantes como los técnicos».

EL MOTOR DE BLUEPOINT MEJORA CON CADA NUEVA COMBINACIÓN CON OTRO



Si se compara con los mejores ejemplos, *Uncharted: The Nathan Drake Collection* de 2015 es una revisión relativamente modesta. Para Sony, sin embargo, el juego tuvo éxito en dos frentes: resultó atractivo a los fieles seguidores de PlayStation y también a aquellos que, como dueños de una 360, nunca habían probado la serie.

"SI ALGO HE APRENDIDO CON LAS REMASTERIZACIONES, ES QUE SIEMPRE HABRÁ ALGO QUE TE HAGA SUDAR LA GOTA GORDA"

pizarra», recuerda el jefe de la plataforma Xbox **Bill Stillman**. «Eric comenzó a trastear y dijo: "Vale, hay mucha más potencia en la Xbox One X. ¿Qué puedo hacerle a un juego de la 360?". Recopiló lo que hizo con los juegos de la Xbox original y se lo aplicó primero a *Halo 3*. Nos quedamos diciendo: "Madre mía, parece un juego completamente nuevo"».

El nuevo compromiso del equipo de Xbox con la compatibilidad se alimenta del que, a todos los efectos, es el emulador más preciso de todos los videojuegos. Si has jugado con un emulador no oficial, lo sabrás todo sobre las excepciones: los juegos que no funcionan a su máxima velocidad, la bajada del sonido o los fotogramas en el peor momento o los bloqueos al pulsar determinado botón en un momento concreto del juego. Esto también pasa con Xbox One (Stillman recuerda con melancolía la versión de *Forza Horizon* que tenía un aspecto alucinante, pero no contaba con un modelo de colisiones), pero no llegas a verlo porque Microsoft no agrega ningún juego a su lista de juegos compatibles hasta que ha probado que funciona perfectamente mediante un ejército de probadores que comprueban todo varias veces. Como con el motor de Bluepoint, el emulador de la 360 de Microsoft se vuelve más preciso a medida que van pasando juegos por él, aunque esto tiene un precio. «Tenemos que poner a punto el emulador constantemente para que sea más preciso», comenta Stillman, «pero cada vez que lo haces más preciso, lo haces menos potente».

Quizás esto afecte menos a Xbox One X, pero el trabajo que se hace en los juegos antiguos es más costoso que nunca, sobre todo en lo que respecta al HDR. Aunque pasaran años hasta que se inició el boom de la gama alta de colores, muchos juegos de la 360 se construyeron con una profundidad de color de 10 bits y el *hardware* de 8 bits simplemente desechaba la parte de la gama de color que no necesitaba. Ahora, gracias al grupo de tecnología avanzada de Microsoft, se puede restablecer, y como ejemplos se pueden nombrar *Mirror´s Edge* y *Halo 3* entre la lista de juegos antiguos que son compatibles con la última obsesión de la industria. «Las mejoras suponen mucho trabajo porque hay que volver atrás y retocar el perfil de rendimiento de tal forma que no haya cambios en la experiencia de juego», dice Stillman. «Y nosotros no hacemos las cosas a medias».

Ninguno de los equipos de los que hemos hablado en este reportaje lo hacen, y es precisamente ese compromiso (la idea de que no tiene sentido hacer un trabajo si no se hace de la forma adecuada e idealmente a la perfección) el que ha hecho que lo que antes se veía como la parte aburrida de la industria se haya convertido en la más animada. Es un trabajo que se complica a medida que los juegos van siendo mejores: la necesidad de ir un paso más allá que derive en un *remake* desde cero de un juego que cuente con un gran número de seguidores o en una revisión visual de otro publicado hace ya una década. Y a veces basta con hacer simplemente que uno de los juegos antiguos que más queremos funcione en un nuevo *hardware*: *Skate 3* en tu tele nueva, *Dark Souls* en el bolso. Nuestra cabecera puede hacer un guiño al futuro del entretenimiento interactivo, pero su pasado nunca se ha sentido tan relevante o vivo. ■



NARRATIVA Y VIDEOJUEGOS: DE LA FICCIÓN INTERACTIVA AL AAA

Conoce a algunos de los diseñadores narrativos más destacados de un terreno fructífero, pero poco conocido: **Jon Ingold, Meg Jayanth, Víctor Ojuel** y **Emily Short** nos hablan del pasado, presente y futuro de la narrativa interactiva

Por Marina Amores - Ilustraciones de María Emegé

Jon Ingold

Videojuego favorito.
Shadow of the Colossus.

Mejor narración en un videojuego.
Her Story.

El juego que te gustaría haber escrito.
The Last Express.

Ganaste el concurso IFComp a los 20 años con *All Roads*, un juego que consistía en comprender que el personaje cambia tanto como los puzles. ¿Cómo surgió?

En *All Roads* hay un personaje misterioso que parece tener la capacidad de viajar a través de portales espaciales... pero en realidad es un fantasma. Para él, el tiempo no es lineal, por lo que puede ir saltando de un momento a otro. Lo escribí en una época en la que me obsesionaban los giros. Estaban muy de moda: *Memento* y *El sexto sentido* acababan de estrenarse en el cine, y yo me había leído todas las obras de Agatha Christie en la universidad. Estaba convencido de que para conseguir un buen giro tenía que convencer a la audiencia (sin que se diera cuenta) de que una suposición era verdadera; luego solo tenía que estirarla un poco y, al final, desvelar que nunca había sido cierta. Eso me dio la idea de crear un juego en el que el jugador creyera que tenía el control de la situación, pero en realidad no. Pretendía que el jugador identificara una causa y un efecto que luego resultaran no serlo.

El juego gira en torno a una escena que ocurre dos veces: la primera vez, el jugador no entiende el contexto. La segunda, sí, pero independientemente de lo que escriba, siempre se utilizan los comandos que introdujo la primera vez. Sigo pensando que desestimar deliberadamente las órdenes del jugador puede llegar a ser de lo más efectivo.

En 2009 coescribiste *The Shadow in the Cathedral*, una aventura *steampunk* de los pocos ejemplos de ficción interactiva comercial de la pasada década. ¿Pueden los diseñadores narrativos (debido a Steam y al resto de las tiendas virtuales) ganarse la vida con sus propios juegos?

Parece que la situación ha mejorado. Me lo pasé muy bien escribiendo *Shadow*, y fue mi primera experiencia real escribiendo juegos, pero... no dio dinero. Sinceramente, creo que apenas llegó a jugarse. Y la verdad es que el precio de admisión fue un gran obstáculo.

Hoy en día, sin embargo, me vienen a la mente una veintena de diseñadores narrativos que trabajan en el sector independiente como *freelancers* y se las arreglan bien. En parte, es porque ahora los videojuegos son mucho más democráticos que antes, y en parte también, porque la narrativa está cobrando cada vez más importancia.

Obviamente, sigue habiendo muchos obstáculos que superar. La competición es feroz y el público puede cambiar de opinión sobre un género de la noche a la mañana, por lo que hay muchos proyectos buenos que pasan inadvertidos. Desde luego, en 2009 escribir juegos narrativos todavía era una afición pura y dura... ¡Y pensar que eso fue hace menos de una década!

Estuviste un tiempo trabajando como diseñador jefe en Sony Cambridge, que ahora es Guerrilla. ¿Has podido aprovechar en tu empresa algo de lo que aprendiste allí?

Aprendí mucho trabajando en Sony. Quizá no sobre diseño narrativo (me encargaba de un juego social para jugadores casuales), pero sí sobre lo que implica trabajar en un equipo grande, sobre los procesos de producción, las tuberías de gráficos, el control de fuentes... Gracias a los cinco años que estuve allí, pasé de desarrollador independiente a profesional. Le recomendaría la experiencia de trabajar en un estudio así a cualquiera que tenga intención de dedicarse a los videojuegos.

Dicho esto, también me sirvió para aprender lo que no debe hacerse. Inkle es un estudio pequeño, con proyectos que se centran más en la calidad que en el tamaño, y gran parte de nuestra filosofía se debe a haber visto el desgaste humano y financiero que suponen esos proyectos gigantescos que acaban descontrolándose.

***80 Days* revolucionó la ficción interactiva en 2014. Los medios reaccionaron de una forma muy positiva, cuatro nominaciones en los premios BAFTA... ¿Te lo esperabas teniendo en cuenta lo relativamente desconocida que era la ficción interactiva en comparación con otros géneros?**

Las reacciones a *80 Days* nos sorprendieron muchísimo. Siempre creímos en el proyecto: el concepto era genial, era nuestro quinto juego con el motor ink y, gracias a nuestros anteriores juegos, habíamos aprendido a crear una interactividad narrativa convincente, con buen ritmo y una estructura sólida. Quisimos crear una ficción interactiva accesible y gratificante, pero nunca nos imaginamos que fuera a tener tan buena acogida.

En general, la comunidad no suele aceptar muy bien el texto como medio de interacción, aunque casi todo el mundo sepa leer y tenga un libro favorito en su estantería. En realidad, puede que fuera eso lo que hizo que el juego funcionara tan bien: la gente se esperaba que *80 Days* fuera algo simple, con demasiado texto, poco interactivo... y, al final, muchos se sorprendieron.

Definiste *80 Days* como una «aventura narrativa», un concepto que va más allá de los juegos de elegir tu propia aventura; pero no existe ninguna aventura que no tenga un componente narrativo. Cuatro años más tarde, ¿defiendes el mismo enfoque o ha evolucionado?

Sigo pensando que las palabras son muy importantes. Las definiciones de los juegos tienden a quedarse estancadas. Hablamos de juegos tipo «elige tu propia aventura», a pesar de que los libros que dan nombre a ese género ya no eran muy buenos en su momento; no ofrecían ninguna opción real ni otorgaban ningún tipo de agencia a los jugadores (eso de «tu» aventura era un engaño). Luego, hablamos de «juegos de aventuras», pero la mayoría de los juegos de aventuras no tienen ningún espíritu aventurero: son experiencias seguras, más bien lentas, y a menudo nos tienen atascados y retrocediendo por lugares vacíos durante horas.

Por eso, al referirnos a *80 Days* (o a nuestro nuevo juego, *Heaven's Vault*) como una aventura narrativa, lo hacemos con la intención de crear una nueva definición que mantenga la referencia tradicional y, a la vez, muestre una evolución. Nuestros juegos son intensamente narrativos: el tiempo siempre avanza. No solo importan las grandes decisiones, sino que cada pequeña acción deja huella. Los diálogos no se repiten. Los personajes no se quedan parados en un mismo lugar. Todos los elementos del mundo están listos



para ejecutar una narrativa, no solo para sugerirla.

Espero que, como resultado, el jugador sienta que está en una auténtica aventura. Creo que, al jugar a *80 Days*, la gente sentía dinamismo y frescura; y creo que con *Heaven's Vault* pasará lo mismo.

Has comentado que planificar *80 Days* fue una locura debido a la gran cantidad de elecciones posibles, pero programarlo fue como trabajar en una IA. ¿Puedes contarnos algo más?

80 Days era enorme, pero los componentes con los que se construyó están diseñados con mucho mimo. Gracias a los juegos de *Sorcery!*, adquirimos un «método» bastante estable: un formato de escritura que permitía que la historia se bifurcarse y avanzara al mismo tiempo, y que nos daba la posibilidad de hacer una primera lectura, editar y probar rápidamente. Construimos las ciudades y los viajes usando este método, y luego buscamos formas de interconectarlos. Fue complejo, pero metódico.

Lo más difícil fue conseguir que el juego fuera bonito, sosegado y atractivo. No podíamos usar ningún otro juego como referencia, y queríamos encontrar una forma de compensar la frialdad que destilan la mayoría de los juegos de estrategia. Además, Joseph Humfrey (cofundador de Inkle) hizo una presentación del juego increíble, y eso también fue una parte fundamental de su éxito.

El último paso fue equilibrarlo. Los jugadores tardan una media de 78,5 días en completar el juego, lo cual es perfecto. No sé cómo lo hicimos. ¡Fue todo a base de prueba y error!

***Heaven's Vault* es el proyecto que estás desarrollando actualmente en Inkle Studios. Lo has descrito como «un juego de aventuras, arqueología y ciencia ficción» multiplataforma. ¿Puedes darnos más detalles?**

Heaven's Vault nació a raíz de una pregunta: si *80 Days* es una novela interactiva, ¿cómo sería un cómic interactivo? Eso sí, no queríamos tener que sacrificar ni los personajes ni la adaptabilidad de la historia. Y eso fue lo que nos llevó a crear nuestro estilo artístico, que incluye personajes en 2D dibujados a mano y un mundo renderizado en 3D. Eso nos permite tener un gran plantel de personajes expresivos y crear algo visualmente atractivo.

En cuanto a la narrativa, queríamos aprovechar el dinamismo de nuestros anteriores juegos y añadir una trama más compleja. En *Heaven's Vault*, el jugador sigue teniendo «episodios» de narrativa, pero todos forman parte de la trama principal y fuerzan su avance. Nos gusta compararlo con la diferencia que hay entre *Star Trek: La nueva generación* y *Star Trek: Discovery*.

Has inventado un idioma nuevo expresamente para *Heaven's Vault*. ¿En qué afecta a la narrativa del juego?

Una de las preguntas clave que nos hacemos a la hora de diseñar es: «¿Qué puede hacer el jugador?», y aunque nos gusta mucho la arqueología (que es la temática de *Heaven's Vault*)... ¿Qué es lo que hacen los arqueólogos? ¿Excavar y catalogar? No parece muy apasionante. Sin embargo, la idea de leer jeroglíficos antiguos sí nos resultaba atractiva. La oportunidad de convertir eso en un puzle interconectado que se extendiera por todo el juego era demasiado tentadora como para dejarla escapar.

Además, eso también es narrativa: igual que en *The Witness o Myst*, el universo de nuestro juego está repleto de puzles, pero todos tienen un significado. Cada una de las inscripciones tiene un motivo, cada deducción del jugador tiene un significado narrativo. Al final, nos dimos cuenta de que no podíamos construir la estructura de los puzles sin construir también el lenguaje subyacente.

Por otro lado, escribir siempre ha sido una de mis aficiones. En mi opinión, se parece mucho a la magia. Coges tu voz, la metes en un papel y le das la posibilidad de ser escuchada miles de años después. ¿Cómo perciben la lectura y la escritura las personas analfabetas o las que viven en una cultura con altos índices de analfabetismo? ¿Qué aspecto tenía la Biblia en el siglo X? Para que alguien que no ha leído nunca entienda lo que significa leer, podrías decirle: «Mira, con estos símbolos haces que la gente oiga una vocecilla en su interior». ¿Cómo no va a ser eso brujería? Me encanta explorar todo lo que rodea al lenguaje. Además, está muy relacionado con la compleja historia de Nebula, el lugar donde transcurre *Heaven's Vault*, donde confluyen lo que se ha olvidado y lo que ya no existe.

Meg Jayanth

Videojuego favorito.
Si me baso solo en las horas jugadas, seguramente sería *Civilization III*.

Mejor narración en un videojuego.
Oxenfree es uno de mis favoritos más recientes. Su forma de tratar las conversaciones y los diálogos hablados me resulta muy innovadora. Transmite una naturalidad que es muy difícil de conseguir.

El juego que te gustaría haber escrito.
Savoir-Faire de Emily Short, *All Roads* de Jon Ingold o *With Those We Love Alive* de Porpentine. Todos son obras maestras de la ficción interactiva. Los dos primeros son juegos de parser, y el tercero está hecho con *Twine*.

Antes de dedicarte a los videojuegos, estuviste unos años en la BBC. ¿Esa experiencia ha influido de alguna forma a la hora de abordar la narrativa en videojuegos?

Trabajé como productora de juegos en la BBC, y creo que las habilidades que aprendí allí me han ayudado mucho a la hora de escribir juegos. Conocer a fondo los procesos de producción te ayuda a hacerte una idea de lo que se puede hacer en un proyecto y lo que no. También aprendí a autogestionarme, ¡lo cual es importantísimo para cualquier trabajador autónomo!

Pasaste de encargarte de todo el aspecto narrativo de *80 Days* a ser parte de un gran equipo en un proyecto AAA como es *Horizon: Zero Dawn*. ¿Cómo afectó ese cambio a tu experiencia como diseñadora narrativa?

Haber podido contribuir a crear un juego como HZD ha sido una experiencia espectacular para mí. Pensar que tanta gente va a disfrutar de tu trabajo, a escudriñar todos los rincones y a averiguar todos los secretos... Aunque mi papel en el juego fue pequeño, sentí que mi trabajo se magnificaba gracias al gran equipo que tenía a mi lado, ya fueran artistas, animadores, programadores o publicistas. Es cierto que en equipos pequeños (o en equipos de dos escritores, como en *80 Days*) hay más libertad, y se puede llegar a trabajar con texto y poco más. Por ejemplo, en *80 Days* pude crear vehículos fantásticos inimaginables, ciudades, construcciones... ¡solamente con palabras escritas en una página! Las cosas son muy distintas en el universo AAA, pero ¡creo que cada puesto tiene sus cosas buenas!

***Sunless Sea* recibió una calurosa acogida por parte de la prensa y los jugadores. Medios como PCGamesN se refirieron a él como «el juego mejor escrito» que recordaban. ¿Cómo fue la experiencia al escribir *Sunless Sea*?**

Escribí dos islas para *Sunless Sea*: Varchas, una antigua ciudad influida por los rituales hindúes y la adoración al sol; e Isle of Cats, un puerto de contrabando inspirado en la época de la piratería en el sudeste asiático. Cuando escribí Varchas acababa de terminar *80 Days*, por lo que fue un placer estirar el músculo de la escritura y escribir algo un poco diferente. El formato de Storynexus ofrece unas posibilidades muy concretas: una de sus ventajas es que permite a escritores y jugadores desarrollar el sentido del espacio y la atmósfera, y eso fue precisamente en lo que me centré con mi trabajo en *Sunless Sea*.

«El formato de Storynexus ofrece unas posibilidades muy concretas: permite a escritores y jugadores desarrollar el sentido del espacio y la atmósfera»

Has dicho que aún no puede afirmarse que la diversidad que vemos en *80 Days* sea lo habitual en videojuegos. También opinas que, al escribir videojuegos históricos, no deberían ensalzarse las ideas anticuadas, sino inventar otras mejores. Sin embargo, vemos que esto sigue ocurriendo y que se utiliza para excusar, por ejemplo, la ausencia de personajes femeninos. ¿Cómo puede solucionarse este problema?

La respuesta es muy sencilla: siendo conscientes y responsables. La representación, la inclusión y la diversidad de género y racial no aparecen solas. Hay que luchar por ellas e ir avanzando cada día. Quiero pensar que siempre lo consigo en mis obras, pero la verdad es que es un proceso continuo. Hay cosas que todavía no hago bien, pero trato de aprender y cometer errores distintos la próxima vez. Tener en cuenta estas cosas no es un objetivo en sí mismo, sino un proceso importante por el que tenemos que pasar como creadores y artistas.

Parece que con *Horizon: Zero Dawn* se ha dado un paso hacia incluir personajes más diversos y profundos en los juegos AAA. ¿Cuál fue el mayor logro de tu trabajo en *Horizon*?

Me da mucha vergüenza, pero... me inventé el nombre de una de las bebidas alcohólicas del juego. Es algo pequeño y relativamente insignificante, pero sonrío cada vez que un personaje lo menciona en algún diálogo ambiental.

***Horizon* ha hecho mucho por confirmar que, efectivamente, hay un gran interés en protagonistas femeninas bien escritas. Las ventas hablan por sí solas. ¿Hay algo que te gustaría ver más a menudo en los videojuegos?**

Me gustaría mucho ver a gente contando sus pro-

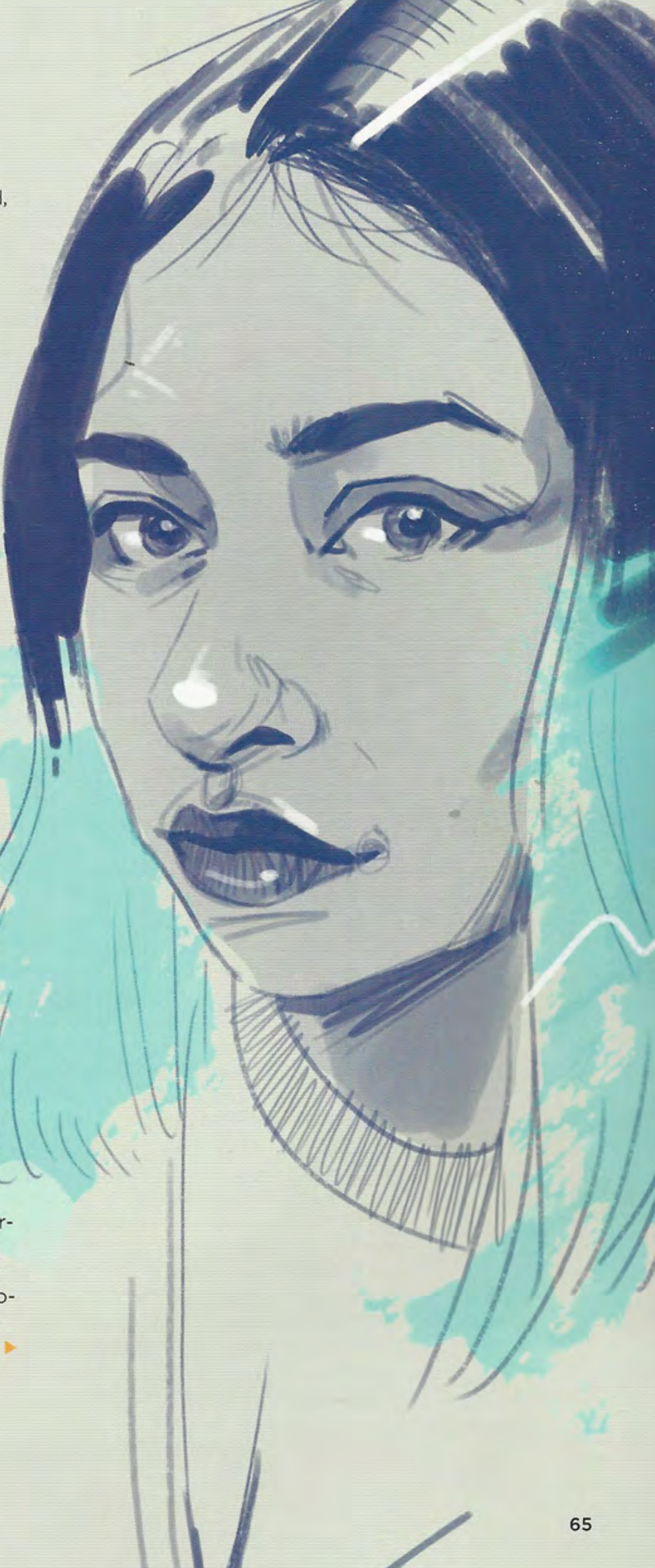
pias historias. Quiero ver equipos diversos de verdad, que aporten múltiples puntos de vista a la hora de crear juegos. Creo que ese es el mayor paso que podemos dar.

¿Cuál sería el proyecto de tus sueños? ¿Qué ideas o valores te gustaría aportar a la industria?

Ahora mismo estoy trabajando en un par de juegos que me ilusionan mucho. La verdad es que no creo que tenga un «proyecto soñado» concreto, pero me interesan especialmente las narrativas que no se basan en la violencia, que expresan múltiples puntos de vista, que muestran distintas culturas y que exploran el amor, la amistad, la crianza y el crecimiento. Quiero que los juegos sean más accesibles en todos los sentidos.

A la vez, también me comprometo a inspirarme en cosas ajenas a los videojuegos: los medios de comunicación, la cultura, el arte... Me encanta trabajar con gente de fuera de la industria.

«Me interesan especialmente las narrativas que exploran el amor, la amistad, la crianza y el crecimiento»



Tu último juego es *Boyfriend Dungeon*, una mezcla única de simulador de citas y juego de mazmorras. ¿Cómo llegaste a escribir un juego romántico con armas?

Soy una gran fan de Tanya Short y Kitfox Games desde hace años. ¡*Moon Hunters* es genial! También soy muy aficionada a los juegos románticos y a los simuladores de citas. *Boyfriend Dungeon* fue la oportunidad perfecta. Disfruté escribiendo algo un poco más alegre y humorístico. Obviamente, hay drama y tensión, pero ofrece el placer y el encanto de ir conociendo a alguien poco a poco. Las grandes historias de amor son algo parecido a una aventura, ¿no? ▸

Víctor Ojuel

Videojuego favorito.
Indiana Jones and the Fate of Atlantis.

Mejor narración en un videojuego.
The Witcher 3.

El juego que te gustaría haber escrito.
Fallout 2.

Eres un español residente en Reino Unido desde hace varios años. Una fuga de cerebros a la que, por desgracia, estamos más que acostumbrados en nuestro país. En tu caso, ¿por qué acabaste en Inglaterra?

Por una mezcla de motivos personales y profesionales: mi pareja, que también trabaja en videojuegos, se mudó a Reino Unido en 2013 y yo la seguí, con la idea de vivir juntos y dedicarme en serio a la narrativa en juegos. Primero estuvimos en Cambridge, después en Manchester y ahora estamos en Leamington Spa. La industria tiene varios ejes dentro del país, y el hecho de ser *freelancer* me ha dado mucha flexibilidad a la hora de moverme con ella. No todo han sido vino y rosas, pero nunca me he arrepentido de haber venido. En estos años he crecido mucho, como profesional y como persona.

Llevas cinco años inmerso en una cultura de desarrollo de videojuegos totalmente distinta a la que tenemos en España. ¿Cómo es buscarse la vida como guionista en un país cuya lengua no es tu primer idioma?

Desde luego, al principio hay que luchar mucho contra el síndrome del impostor... y luego también, pero menos. La primera vez que aparecí en un EGX ofreciendo mis servicios como guionista, francamente me sentí como un fraude. Poco a poco te vas haciendo un porfolio, vas aprendiendo a encontrar clientes y a establecerte un modus operandi. Me costó varios años ganarme la vida exclusivamente de esto, que es algo de lo que no hablamos lo suficiente: en esta profesión hay que invertir mucho tiempo y trabajo hasta que empiezas a recoger los frutos. Y por supuesto, es más complicado abrirse camino en otro país y en otro idioma, pero por eso mismo se aprende más. Eres un pez pequeño en una pecera mucho más grande. Yo lo prefiero así: te acostumbras a codearte con gente muy brillante, que ha hecho montones de proyectos, con muchísima experiencia. Te mueves en entornos donde al principio siempre eres el más novato de la sala. Has de espabilarte, has de estar siempre al quite. Es intimidante, pero has de tomártelo con la mentalidad de aprender todo lo posible, de aprovechar cada oportunidad y cada influencia. Poco a poco te vas haciendo tus contactos, tu red de gente con la que colaborar y crecer, los eventos y *meetups* en los que intercambias experiencias y consejos. De lo que más he aprendido es de esas pequeñas cosas, esas sutilezas a las que uno se acostumbra a base de tratar con profesionales de tanto calado, más que grandes lecciones magistrales.

Por primera vez un español ha quedado clasificado entre los 10 primeros en la IFComp del 2017; concretamente, quedaste octavo con *1958: Dancing with Fear*. Un mérito más reconocido si descubrimos que también es de las pocas veces que lo consigue alguien que no es nativo de lengua inglesa. ¿A qué crees que se debe?

Obviamente, el idioma influye. Si solo pudiera dar un único consejo a los diseñadores narrativos que están empezando, sería aprender inglés muy a fondo. En España esto sigue siendo una carencia, y en ningún campo es tan crucial como en narrativa. Si en desarrollos comerciales ya es difícil encontrar a profesionales que se desenvuelvan bien en inglés, imagínate en el campo en general más informal de la ficción interactiva.

Has trabajado también en *shooters* y *shoot'em ups* (*Dimension Drive* e *Immortal Redneck*), géneros que tal vez por tradición no se dan especialmente a la narrativa. ¿Qué nos puedes contar sobre esto?

Una de las ventajas de ser *freelancer* es que trabajas en una variedad muy grande de proyectos y equipos. Cada cliente es un mundo. En *Dimension Drive* trabajé con diálogos de cómic, que es un campo que requiere ser muy sucinto, acompañar a la imagen sin ser redundante. Es totalmente distinto de, por ejemplo, escribir líneas de diálogo que han de ser leídas. En *Inmortal Redneck* mi trabajo era crear la personalidad del protagonista, al que nunca vemos, solamente a base de *voice acting*. Fue divertidísimo resumir su carisma en unas pocas líneas de jerga de Kansas. Me comentaron que el actor se partió de risa al leerlas, y el mismísimo Jim Sterling dijo en su canal de YouTube que el Redneck le había sonado muy auténtico. Esos momentos los recuerdo con especial cariño.

Actualmente estoy trabajando en varias experiencias de realidad virtual, que es un campo que requiere una manera totalmente distinta de pensar la narrativa; por ejemplo, el control que tenemos de la cámara no es el mismo que en un juego convencional. El año pasado me tocó diseñar una aventura clásica estilo *point and click* para una universidad española; ese fue otro cambio radical de tono y registro, esta vez usando la narrativa para educar. Esa variedad me estimula, es un desafío constante. Me gusta hacer cosas distintas.

Ahora estás trabajando en *Wildermyth*, un RPG basado en la narrativa procedural, así como en *Temtem*, que ahora mismo está en Kickstarter. ¿Qué nos puedes adelantar sobre tu papel en estos proyectos?



Wildermyth es mi primer proyecto de narrativa procedimental. En vez de crear grandes arcos narrativos y montañas de *lore* como en la mayoría de RPGs, en *Wildermyth* es el propio jugador el que crea las «leyendas» del juego. Pongamos que el mago del grupo es capturado, desaparece o se jubila, y en otra partida, horas o meses después, resulta que el misterioso PNJ que nos encarga una misión es el mago que nosotros mismos moldeamos hace tiempo. Es una narrativa que resulta muy orgánica y personal para el jugador, ya que emana de sus propias acciones, pero para el escritor es un desafío. En vez de personajes concretos, nos obliga a pensar en términos de rasgos de carácter, estadísticas y relaciones entre los personajes, a insuflarle vida a esos conceptos abstractos. Es un ejercicio interesante porque te obliga a diluir tu voz como autor y manejar todas las posibles combinaciones que puede generar el jugador. *Temtem* en cambio es un RPG donde me estoy dando el gustazo de crear todo el mundo desde cero, así que en cierta manera es más personal. Ya había trabajado anteriormente con Crema, así que me han dejado mano libre. *Es una historia de viaje y amistad, sobre salir de casa y* descubrir un mundo exótico, lleno de luz y alegría. Es una historia mucho más positiva y ligera que la de mis proyectos anteriores, y quizá por eso le he cogido tanto cariño. Tengo muchas ganas de que salga adelante, y efectivamente, ahora mismo está en Kickstarter, así que cruzo los dedos. Yo creo que va a tener muy buena acogida.

¿Cuáles serían tus deseos de futuro como diseñador narrativo?

A corto plazo, seguir aprendiendo y creciendo con cada nuevo proyecto y cada cliente. Tengo ganas de ver cómo evoluciona tanto el sector como el *storytelling* en videojuegos en sí, son buenos tiempos para la narrativa. Y más a largo plazo, aparte de seguir trabajando como *freelancer* para distintos clientes, tengo un par de juegos propios en la recámara. Uno de ellos es *Mistress of the Labyrinth*, un juego narrativo basado en una interpretación histórica del mito de Ariadne y Circe. Una historia sobre mujeres, religión, política y espionaje en la Creta del periodo minoico. Estoy madurando el diseño y buscando el momento adecuado para realizarla. Quién sabe, *quizá puede ser el germen de un pequeño estudio propio...* ▶

Emily Short

Videojuego favorito.
Como respuesta corta, podría decir cualquier juego narrativo. Es una pregunta difícil... Si es por el tiempo jugado, *Mini Metro* es al que más horas le he echado en Steam.

Mejor narración en un videojuego.
Hoy en día la ficción interactiva tiene mucho que ofrecer. En general, cualquier novela visual o juego independiente con mucha carga narrativa.

El juego que te gustaría haber escrito.
80 Days. Es un juego alucinante por varias razones.

Eres una de las veteranas de la ficción interactiva. Teniendo en cuenta que tu carrera empezó en los 90, ¿de qué forma crees que ha influido la tecnología en el guion y la narrativa en ficción interactiva?

Cuando empecé, la gente llamaba «ficción interactiva» a los juegos de parser como los que hacía Infocom. Esos en los que tenías que escribir un comando para avanzar. Esos juegos eran todo texto, por lo que todo el peso recaía en la calidad del guion y el modelo de mundo. Juegos como *Make It Good* y *Hadean Lands* llevan un registro enorme de lo que hace el jugador, de cómo influye en el entorno, e incluso de lo que los PNJ piensan de él.

En la actualidad, muchos escritores de FI se han pasado a juegos más visuales y más accesibles para los nuevos jugadores, pero la tradición de crear un modelo de mundo sofisticado bajo la superficie sigue vigente.

Es fascinante, ya que esa estructura le concede al jugador un alto grado de agencia narrativa. Le permite dar forma a la historia tanto en los aspectos más generales como en los detalles, y creo que eso es algo que quieren muchos jugadores.

***The Mary Jane of Tomorrow*, un *fanfic* escrito expresamente como premio del concurso IFComp, fue tu primer proyecto de FI en solitario e incluye texto generado de forma procedimental. ¿Puedes contarnos algo más sobre ese proyecto?**

La premisa es que debes entrenar a una robot para que se comporte como tu novia, de modo que pueda sustituirla en su trabajo de por las tardes. Si, por ejemplo, tiras por el camino del romance de vaqueros, la robot podrá realizar ciertas tareas, pero usará expresiones del Lejano Oeste.

En ese caso, la función del texto procedimental es recordarle al jugador cuál es la configuración actual de la robot, porque es mucho más divertido que ella te diga «¿Qué pasa, vaquero?» que tener un indicador de estado que ponga «Tipo de entrenamiento: Vaquero».

También le aporta al juego mucho humor y frescura. Algunos entrenamientos la hacen reaccionar de forma muy distinta, pero otros solo modifican ligeramente su vocabulario. Si vas acumulando esos efectos, hay muchas posibilidades de que cada jugador acabe obteniendo un diálogo distinto. Puede que fuera un proyecto pequeño y sin importancia, pero me sirvió como terreno de pruebas. Con ese juego pude probar una serie de técnicas para crear personajes interactivos que llevo usando y mejorando desde entonces.

Aunque Google Play, Apple Store y Steam son algunas de las principales plataformas comerciales que ofrecen FI, sigue siendo un género bastante desconocido para muchos jugadores. ¿A qué crees que se debe? ¿Con qué barreras se encuentran los jugadores a la hora de poder descubrir la FI?

En parte, es el mismo problema que tienen todos los juegos independientes para que los descubran. No es solo un problema de la FI. Hoy en día, es difícil publicar algo en Steam y tener la certeza de que la gente lo vaya a encontrar.

Si hay algún problema exclusivo de la FI es que es más difícil transmitir su calidad en unas cuantas capturas de pantalla. Con los juegos gráficos, puedes echar un vistazo rápido y, en general, hacerte una idea del estilo de juego y de los valores de producción. Por el contrario, una captura de pantalla difícilmente te dará información sobre si el juego está bien escrito, si tiene una historia convincente o si las opciones son interesantes.

Rebobinemos un poco. *Galatea*, basado en el mito de Pigmalión, fue quizá tu primer gran título de FI. Destacaba por sus complejas opciones de diálogo con un solo PNJ en una única sala. Ese enfoque se desmarca bastante de la clásica FI orientada a los puzles... ¿Cómo se te ocurrió algo así?

Estaba trabajando en un juego más grande que incluía PNJ con los que se podía hablar, pero la cosa empezó a complicarse mucho. Así que, cuando la comunidad de FI organizó una muestra de pequeños juegos conversacionales, pensé que participar en ella me daría la oportunidad de probar mi sistema en un entorno controlado. Por aquel entonces yo estaba estudiando Cultura Clásica, así que la historia de Pigmalión me pareció una opción obvia.

Nunca volví a tocar el juego original. La verdad es que se me había ido de las manos. Pero, desde aquella vez, siempre he trabajado en motores de diálogo de una forma u otra; incluso sigo haciéndolo hoy en día en Spirit AI.

Tu experiencia como guionista abarca juegos muy diversos, tanto independientes como AAA. ¿Cuáles te han parecido más interesantes?

Mi trabajo, el que a mí me gusta hacer, se centra en darle al jugador agencia narrativa y en crear personajes convincentes y emocionalmente relevantes. En ese sentido, cualquier juego puede presentar problemas y retos interesantes, sea de la envergadura que sea. En los juegos más grandes, el riesgo es mayor, por lo que hay menos libertad para inventar sistemas novedosos a lo loco. Por otro lado, tienes recursos con los que no contarías en un proyecto más pequeño.

***Where The Water Tastes Like Wine* ha salido a la venta, e incluye un plantel de guionistas de lujo, como tú. ¿Cuál ha sido tu mayor aportación al juego? ¿Qué tipo de reacciones esperas en los jugadores?**

Para mí, lo mejor de escribir para este juego ha sido que teníamos un tema evocador y unas limitaciones mecánicas muy claras, pero mucha libertad en cuanto a la trama. Escribir en estas condiciones es muy satisfactorio, porque hay suficiente estructura previa como para que no tengas que empezar de cero, y a la vez tienes la flexibilidad necesaria para contar una historia de tu propia cosecha.

El juego va sobre la dicotomía entre el sueño americano y la realidad americana. Mi personaje, Bertha, se basa en características que he visto en mis parientes mayores y en cómo los Estados Unidos de los años 1900-1950 moldearon su forma de ser. Ese tema está muy relacionado con la situación actual de Estados Unidos, ya que el país atraviesa una crisis de identidad.

Has pasado de escribir FI a desarrollar IA centrada en la narrativa. Actualmente eres jefa de producto en Spirit AI, donde desarrollas un motor de personajes y trabajas en textos generados de forma prodecimental. ¿Cuáles son los vínculos o sinergias entre la narrativa y la IA?

Al principio me centré en narrativa interactiva, pero acabé metiéndome en IA porque descubrí que la necesito para crear el tipo de experiencias que quiero ofrecer. Como dije antes, quiero hacer juegos que sean muy sensibles a las decisiones del jugador. No busco encontrar un par de grandes momentos de ramificación, sino cambios sutiles en el diálogo y la narración a lo largo de toda la experiencia. Quiero que el jugador perciba constantemente las consecuencias de sus elecciones y vea cómo afecta la forma en que ha decidido mimetizarse con el protagonista.

Eso podría aplicarse a cualquier aspecto de la historia de un juego, pero las posibilidades son especialmente atractivas cuando se trata de cómo los demás personajes te perciben y se relacionan contigo (y quizá de cómo te juzgan, de cómo les caes, de si se enamoran de ti, de si te odian y deciden asesinarte...). Para muchos jugadores, y desde luego para mí como autora, en ese espacio interpersonal, la agencia narrativa se vuelve más sensible, más expresiva... y, por tanto, más propensa a que uno se involucre.

Pero hay retos que superar, claro. El primero, encontrar un modelo de comportamiento de personaje que sea lo suficientemente complejo como para tener en cuenta los matices. Los personajes principales tienen más ejes potenciales que el mero «a esta persona le gustas un 75 % y a esta otra un 22 %». Al mismo tiempo, el modelo debe ser lo suficientemente claro como para que el jugador detecte la causa y el efecto.

El otro reto es crear suficiente contenido. Si escribo a mano cada posible línea de diálogo para cada posible situación, no puedo crear un PNJ con todos los matices que quiero. Para ello se necesita un sistema procedimental. Quiero un personaje que tome distintos caminos narrativos según lo que hayas hecho hasta el momento, pero también quiero que se exprese con palabras distintas y con distintos niveles de confianza y seguridad según su personalidad y el modelo de relación que tenga con el jugador.

Y eso es lo que estamos intentando hacer en Spirit AI: construir un motor que permita a la gente escribir ese tipo de personajes. Personajes muy fieles a lo que el jugador haya hecho y elegido hasta el momento, y que respondan en un plazo razonable. ■

«Quiero hacer juegos que sean muy sensibles a las decisiones del jugador, con cambios sutiles en el diálogo y la narración a lo largo de la experiencia»



Los escenarios en que se desarrollan los eSports son cada vez más concurridos, señal de que estos nuevos deportes electrónicos han llegado para quedarse y no dejan de crecer paulatinamente.



BE A PRO

Retrospectiva, presente y futuro de los eSports en España

Por Sergio Bustos

Cerveza gratis y una suscripción a la revista *Rolling Stone*. Aquellos fueron los privilegios que obtuvo el ganador de la primera competición de videojuegos que conocemos. Corría el año 1972 y la Universidad de Stanford (California, Estados Unidos) celebraba un evento que fue denominado «batallas intergalácticas». Se jugaba a *Spacewar!*, desarrollado diez años antes por Steve Russell en el Instituto de Tecnología de Massachusetts. En un ordenador PDP-1, dos naves espaciales se enfrentaban bajo la influencia de una fuerza gravitatoria en el que es considerado uno de los videojuegos pioneros en nuestra historia. Con el éxito de *Space Invaders* y Atari en un torneo nacional ocho años después, se establecía la relevancia palpable del apartado competitivo de los videojuegos. Hoy, en un nuevo siglo, este factor ha dejado de ser únicamente relevante para terminar convirtiéndose en el trabajo y profesión de multitud de personas. Los eSports, o deportes electrónicos, suponen un nuevo paradigma social y cultural.

En pleno 2018, lejos quedan los premios de entonces, y el dinero vuelve a tomar la delantera en términos de protagonismo. Según datos de la Asociación del Desarrollo Español de Videojuegos (AEVI), la audiencia de los eSports fue de 385 millones de personas en el año 2017, y se espera que la cifra ascienda a 589 en 2020. La inversión está a la orden del día y diferentes agentes toman posición dentro del sector, ya sea apadrinando, comprando o fusionándose con equipos de jugadores de videojuegos. En diciembre de 2016, Riot Games vende a BAMTech los derechos de retransmisión de *League of Legends* por 300 millones de dólares. Medio año después, Facebook firma con Electronic Sports League (ESL) para poder emitir a través de su red social más de 5.000 horas de competiciones de eSports. En España, Orange patrocina la Superliga Orange de la Liga de Videojuegos Profesional (LVP), que está patrocinada a su vez por El Corte Inglés y cuya gestora ha sido adquirida por Mediapro. En el caso de Telefónica, la compañía tiene a Movistar Riders, con cinco equipos profesionales, una academia y hasta un canal de televisión propio, Movistar eSports. Tras celebrar el primer aniversario del mismo, **Dante Cacciatore**, director de Comunicación, Marca y Experiencia de Cliente de Telefónica, nos recibe en el Movistar eSports Center.

Nos encontramos un centro de alto rendimiento, el primero en Europa a nivel de ocio electrónico. Una ciudad deportiva en toda regla, de más de 1.000 metros cuadrados y con espacios abiertos a la comunidad. Salas de entrenamiento, arena para competir, cantina, estudio de televisión, oficinas y la posibilidad de celebrar actos de divulgación relacionados con la temática. Con su característico acento italiano, Cacciatore reitera que el proyecto «ha superado todas las expectativas, hasta el punto de convertirse en uno de los pilares de la estrategia de Movistar». Se han desarrollado diez programas de producción propia en el canal, una apuesta sustentada por un ecosistema digital donde han alcanzado 2,7 millones de seguidores, 185 millones de impactos, 15 millones de visualizaciones de contenidos y 250.000 páginas vistas mensuales. «Telefónica quiere dar un paso adelante fomentando el desarrollo de los eSports entre los aficionados, para lo que contamos con la mejor herramienta: la conectividad», comenta Cacciatore. Aspiran a convertirse en el mayor generador de contenidos de eSports de habla hispana, y para ello necesitan dar un paso adelante en la aceptación de estas competiciones de videojuegos como un deporte más. «La nueva localización de Movistar eSports en el dial 60 favorece este objetivo, ya que posicionamos el canal entre el bloque de diales vinculados exclusivamente al deporte», señala **Carlos Martínez**, director de contenidos deportivos de Movistar+. ▶



IZQUIERDA En los foros más prestigiosos de la industria española de videojuegos, como Gamelab, los eSports ya comienzan a suscitar la atención que merecen. DEBAJO Una imagen de *Hearthstone*.



¿DEPORTE O DEPORTISTAS?

Llegados a este punto, el debate se torna intenso. ¿Son los eSports un deporte al uso? ¿Deberíamos tratarlos como tal? Al fin y al cabo, estamos ante jugadores profesionales que compiten en equipos con personal técnico y patrocinadores. Los clubes funcionan como entidades deportivas y multitud de jugadores tienen esta actividad como trabajo. Podemos concluir que la vida de estos profesionales es similar a la de un deportista de otra disciplina, con rutinas, una metodología de entrenamiento e incluso psicólogos y fisioterapeutas a su servicio. Por tanto, son deportistas, ¿pero es el videojuego y la competición que le rodea también un deporte?

Entendemos que depende de las reglas del juego, sus mecánicas y la propia competición. No deberíamos juzgar de igual manera un partido de *League of Legends* que uno de *Hearthstone*. En el primero, la habilidad y la toma de decisiones son el principal factor. En el segundo, existe un componente de suerte y azar al repartir las cartas que influye en el desarrollo de las partidas. Ocurre lo mismo en videojuegos que intentan simular deportes reales. En una carrera de *iRacing*, tu habilidad como piloto y la actuación de tus rivales inclinan la balanza. Mientras, en *FIFA* o *NBA 2K* las recreaciones tienen estadísticas y animaciones automatizadas que alejan al jugador de tener el control total a través del mando. Aun con ello, el panorama actual ha servido de caldo de cultivo para que el mismo Comité Olímpico Internacional (COI) reconozca a los eSports como actividad deportiva, y el debate sobre si considerarlos o no deporte olímpico en los Juegos ya está sobre la mesa.

En una de las charlas organizadas por Gamelab, el desarrollador español **Gonzalo Suárez**, conocido por la serie *Commandos*, se desmarca de este discurso. Sus últimas intervenciones destacadas en los medios generaron polémica por sus palabras ofensivas contra la mujer en el videojuego y una cierta defensa del *crunch*, una práctica habitual en el desarrollo donde los trabajadores completan jornadas extensas y su descanso es ínfimo. En esta ocasión, también va a contracorriente. «Se llama eSport por una naturaleza extraña, porque no va a tener una relación deportiva», afirma. Suárez establece el término «espectáculo de ocio electrónico» para referirse a ellos, y nos insta a comprender que, según él, el mundo digital plantea un universo de dimensiones, identidades y requerimientos distintos. «Puedes referenciarte en un inicio con algún tipo de marco previo, pero esto no va a tener nada que ver con las competiciones deportivas. [...] Si así lo creyéramos, estaríamos restringiendo las posibilidades», concluye.



Por su parte, algunos profesionales no lo creen así. Es el caso de Enrique Cedeño Martínez, conocido como '**xPeke**', quien ha sido considerado uno de los mejores jugadores españoles de *League of Legends*. En una entrevista con IGN, contaba sin reparo que los clasifica como «un deporte más». «Sé que no es un deporte físico, pero la competición es tan dura y seria que lo convierte en un deporte», afirma. «Es un debate que cansa en cierta manera», comentaba a ABC Ana Oliveras, '**aNouC**' en el universo competitivo de *Counter-Strike*, uno de los eSports más veteranos. «El que sigue dudando es porque no conoce qué son los deportes electrónicos. Los jugadores cumplen unas rutinas igual que cualquier otro deportista. Entrenan, cuidan su alimentación, preparan los partidos... Además, se ha demostrado que el desgaste físico y mental es muy grande».



MADE IN CHINA
En 2017, los fans aportaron casi tres millones de dólares al premio del Mundial de *League of Legends*. En él, 28 nacionalidades se vieron representadas, y Riot Games colaboró donando parte de los beneficios obtenidos a causas sociales. Según datos de eSports Charts, el número de personas que siguió la final en directo a través de internet fue de más de 75 millones, viniendo prácticamente 74 de ellos desde China, donde es un fenómeno de masas. Sin embargo, el más visto fue la semifinal que enfrentó a SK Telecom T1 y Royal Never Give Up, sumando más de 106 millones de espectadores.

EL PROFESIONAL Y LA MARCA

Sube vídeo a las doce, comenta una competición a las seis y hace directo jugando con suscriptores más tarde. Es domingo, y para Yeray González es un día más en lo que se ha convertido en su trabajo. Le conocen por **'DriD'**, un veterano jugador que recientemente ha regresado, tras un periodo de asueto, a la escena competitiva de *Rainbow Six Siege*. Eso significa que, además de realizar todas las acciones consecuentes a tener canales de YouTube y Twitch -donde genera contenido a diario-, entrena periódicamente con su nuevo equipo (*ReBorn*) y compite en los partidos correspondientes. Pese al apretado horario, no tiene ni un solo problema en guardarle un espacio a EDGE para charlar sobre lo que nos concierne.

«Empecé a competir con 15 años en *Medal of Honor: Allied Assault*, y ahora tengo 28. En esa época, donde no existía ni YouTube, competías para decir que eras el mejor; no se te ocurría plantearte que ibas a poder ganarte la vida con esto», nos cuenta. A pesar de poseer una amplia experiencia en títulos como *Counter Strike*, *Call of Duty* o *Battlefield*, ha ganado presencia y repercusión gracias a su papel en el *shooter* de Ubisoft. Capitaneó a su anterior club *gBots* hasta alcanzar las semifinales de la Pro League, la mayor competición a nivel global del juego en su momento. Hoy, con un papel más secundario en el panorama internacional, sabe que no puede vivir de competir. «Siempre he competido porque me gustaba, y hace años únicamente lo hacía por ver mi nombre en lo más alto de una lista en internet. Existen nuevos competidores a los que ahora les ha venido todo rodado, e incluso dicen que no juegan si no cobran. [...] Cuando yo lo dejé fue porque lo estaba pasando realmente mal, tenía nervios y estrés. Competir en *Rainbow* a nivel nacional no te daba nada, y veía la escapatoria del *streaming* y YouTube, que es con lo que realmente gano dinero. Decidí parar y dedicarme a potenciar más mi marca».

Ese es, quizá, el gran secreto a voces del jugador de eSports: la marca. Crear un ecosistema alrededor del competidor es más importante incluso que ganar campeonatos, aunque ambas partes estén interconectadas y

«ES INTELIGENTE INTENTAR CUIDAR TU IMAGEN Y TU MARCA PORQUE NO SABES DÓNDE PUEDE ESTAR TU EQUIPO MAÑANA»

dependan, en gran medida, la una de la otra. DriD cuenta con multitud de audiencia en redes sociales, 80.000 suscriptores en YouTube y 40.000 seguidores y más de 500 suscriptores en Twitch. Pese a que la plataforma se queda un porcentaje y no todo llega al propietario del canal, este último dato corresponde a suscripciones de pago mensuales de mínimo cinco dólares, dejando a un lado las donaciones extra. Por tanto, no es de extrañar que, actualmente, lo más valioso de los eSports para los propios jugadores sea que te sirvan como catapulta hacia forjar esa marca personal que te aportará el beneficio necesario para tu día a día. A la espera de una mayor profesionalización en el futuro de la competición como tal, no es poco tener la oportunidad de poder vivir de tu nombre y los contenidos que generas. Aunque no todo el mundo vale para ello, por supuesto. «Al final, la competición es un escaparate donde te enseñas», nos dice Yeray. «Cada uno tiene sus objetivos, pero creo que es inteligente intentar cuidar tu imagen porque no sabes dónde puede estar tu equipo mañana».

La marca personal se ha convertido en algo absolutamente necesario debido a todo lo que rodea a un jugador de eSports. La propia consideración de jugador profesional o amateur es otra de las dualidades que afectan directamente a este territorio tan emergente. ¿Dónde ponemos la barrera para delimitar quién es profesional y quién no? «Me gusta catalogar de jugador profesional al que cobra lo suficiente como para considerarse un sueldo», responde DriD. «En España, puedes ser profesional en *LoL* y en *Counter Strike*, pero *Rainbow Six Siege* es un juego muy nuevo. Necesita más audiencia. Aunque ha ido a más, todavía queda camino por recorrer».






ACTITUDES Y APTITUDES

José María Maté, Sergio Fernández y Ricardo Molina, como DriD, también cuentan con un buen currículum competitivo a sus espaldas. El primero, conocido como **'Caiper'**, se ha convertido en uno de los mejores jugadores europeos de *Tekken 7*. El segundo, bajo el apodo **'Termisfa'**, es entrenador de uno de los equipos de *Clash Royale* más destacados internacionalmente. El tercero, denominado **'Richi Sanfer'**, es un jugador profesional de *Pro Evolution Soccer* con una larga trayectoria en su haber. Ellos, además de cuidar su marca, han dado un paso más allá entrando en la labor de formación. Los tres tienen en común que ahora son profesores en la e-Squad Academy, la primera escuela española de eSports dirigida a formar jugadores profesionales. «Tenemos gente dedicada a enseñar *streaming*, a crearse un canal y a conocer qué elementos destacar en el mismo para que funcione. Quien quiera especializarse en comunicación tendrá un programa exclusivo para ello a partir del segundo año», afirma **José Ruiz**, director de la academia.

José Parrilla también cree en la utilidad del videojuego competitivo como herramienta educativa. Aparte de CEO de GGTech Entertainment, nos presenta University eSports, un proyecto que nació en el 2015 y que va camino de su cuarta edición. «Se trata de una iniciativa que viajó de los alumnos hacia las instituciones», nos dice. «Recibíamos muchísimas solicitudes desde asociaciones de videojuegos y delegaciones de alumnos para crear torneos y acciones dentro de universidades. Todas tenían una estructura y unos tiempos distintos, por lo que nosotros los unificamos para generar una gran liga. Tres años después, contamos con 52 universidades en el proyecto, cinco eventos presenciales y entregamos 40.000 euros entre premios y becas». Es un buen ejemplo de la versatilidad del ocio electrónico y de cómo es capaz de adecuarse a las rutinas sociales ya preestablecidas. De cada universidad sale un campeón y de la liga entre campeones de universidades sale otro nacional. Este disputará posteriormente una competición europea para después dirigirse a una internacional. El entramado se cumple respetando los periodos lectivos de los universitarios y bajo una organización más propia del modelo del deporte base estadounidense (liga de conferencias, identidad de equipo y relación deportivo-educativa) que del modelo habitual en Europa.

Pero cuando entramos en el terreno de la formación hay que caminar con pies de plomo. Los responsables de la e-Squad Academy nos han confirmado que imparten clases de eSports a personas a partir de los cuatro años de edad. Les enseñan a familiarizarse con mecánicas comunes a través de títulos más accesibles como *Splatoon*, e insisten en hacer ver que, según ellos, las posibilidades educativas de la competición en videojuegos son similares a las de otros deportes. «Lo primero que tuvimos en cuenta a la hora de crear la escuela era el horario que íbamos a establecer. No queríamos que afectase a las actividades que los alumnos llevan a cabo en su día a día. Hay turno de tarde y de fin de semana», comenta José Ruiz, quien nos vende la academia como una clase extraescolar más en un entorno controlado.

ALGUNAS INICIATIVAS CREEN EN LA UTILIDAD DEL VIDEOJUEGO COMPETITIVO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

En edades más maduras, los mayores problemas vienen a la hora de gestionar el choque de personalidades. Controlar que el gen competitivo no le juegue en contra al jugador, manteniendo a su vez ese hambre activo, parece ser un aspecto definitorio. «Hay factores que la gente debería tener en cuenta cuando va a competir en un juego de equipo», nos comentaba DriD a raíz de esta disyuntiva. «Tú juegas y entrenas para mejorar, ser mejor que tu yo de ayer y ser mejor que el equipo contrario, no que tus compañeros. El problema de egos existe, y por eso creo que es necesaria la figura del entrenador o el psicólogo deportivo para gestionarlos. Lo que diferencia a los grandes jugadores de los buenos sin más es el saber ser crítico con uno mismo y tener la capacidad de reconocer tus errores para mejorar».

La propia configuración que tienen los eSports por definición puede convertirse también en un arma de doble filo. Competir desde casa y entrenar con compañeros estando cada uno en una punta del mapa es algo que no pueden hacer otros deportistas, pero a su vez esa distancia puede repercutir en el grupo. «Es una desventaja no compartir tiempo presencial con tus compañeros, pero a su vez eso no evita que esté en contra de una *Gaming House*», añade tajantemente DriD, refiriéndose a espacios donde los miembros de un equipo no solo comparten sala de entrenamiento, sino también vivienda. «Convivir con las mismas personas con las que compites te puede traer más problemas que beneficios».



RUTINA PROFESIONAL
La vida del jugador profesional de eSports comparte grandes similitudes con la del deportista de élite tradicional. Suele incluir varias horas de entrenamiento al día bajo supervisión del entrenador, que aporta conocimientos teóricos y prácticos. En los primeros entra el diseño de estrategias y el análisis del rival. En los segundos, se dedica un tiempo de juego contra otros equipos tras un breve calentamiento de muñecas. Además, cada club tiene un cuadro de profesionales que incluye mánager, jugadores, entrenadores de juego, entrenadores físicos, analistas, psicólogos y hasta dietistas.





Blue Devils UAH
Universidad de Alcalá de Henares



Knights URJC
Universidad Rey Juan Carlos
Terra



Wolves UC3M
Universidad Carlos III
Terra



Skulls UCM
Universidad Complutense de Madrid



Bears UAM
Universidad Autónoma de Madrid
Terra



Spartans UVA
Universidad de Valladolid
Terra



Hornets UPM
Universidad Politécnica de Madrid



Bulls UCLM
Universidad de Castilla la Mancha

DE LA PANTALLA A LOS ESTADIOS

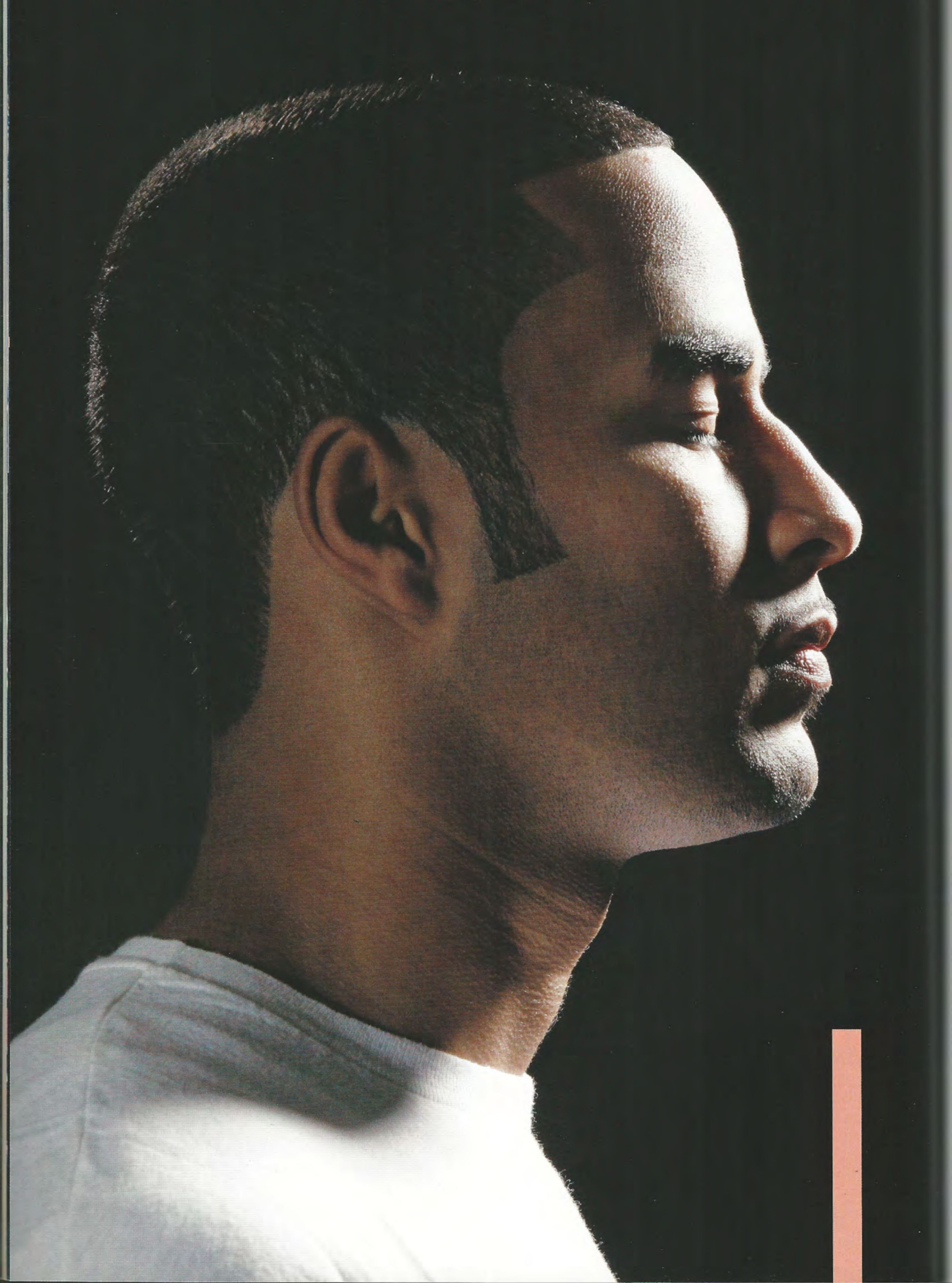
Sabemos quién paga la fiesta de los eSports. Conocemos la existencia de un debate profundo cuando desde diferentes sectores tratamos de definirlos y categorizarlos. Somos conscientes también de la importancia capital de hacer del entorno digital un trabajo, a la vez que discutimos si verdaderamente se están dando pasos adelante en la relación entre la educación y el videojuego competitivo. Ahora bien, ¿qué debemos esperar en el futuro?

En relación al ejercicio responsable de la prensa, las palabras de **Miguel Ángel Paniagua** pueden marcar el camino correcto a la hora de otorgar a los eSports la relevancia informativa que poseen, aunque sea solo por mera fuerza. «Tenemos que intentar hacer mucha pedagogía», nos comenta refiriéndose al papel de los grandes medios, que tienen un altavoz más variado y menos conocedor del asunto. «Los eSports son percibidos a nivel general como videojuegos más que como un tipo de deporte. Si ya es difícil que un comunicador hable en España de otro deporte que no sea fútbol, imagínate hacerle hablar sobre eSports. Para lograrlo hace falta pedagogía y tiempo. El crecimiento de los eSports irá en paralelo al crecimiento de la gente que ahora está consumiéndolos».

A nivel económico, se estima que los ingresos totales generados por los eSports asciendan a 1.400 millones de dólares en 2019. 1.000 de ellos serán solo de publicidad dos años más tarde, esperable si atendemos a la celotipia habitual entre los inversores que se atreven de inicio y los que por prudentes terminan creyendo que llegan tarde a todo. La cifra de audiencia tampoco cesa en su ascenso y mes a mes entran en juego una buena cantidad de nuevas iniciativas que envuelven al ocio electrónico. Sin ir más lejos, este año se ha convocado la primera edición de los Premios Cristal eSports en España, que galardonan a los mejores profesionales del sector. Como imaginábamos, se trata de una iniciativa privada y con patrocinadores que quieren meter el pie en un charco cada vez más profundo y menos angosto. Si hablamos de dinero, la mirada está, quizá, algo más cristalina: cuando el agua calienta, todos van al barro.

Un estudio interno de AEVI cifra en 300 el número de personas que trabajan en eSports en nuestro país -incluida una centena de jugadores profesionales- y se prevé un incremento hasta los 1.000 empleados en 2020. Llegan nuevas competencias de la mano de ESL, LVP o DreamHack, e incluso ha nacido una Asociación Española de Clubes de eSports, con 16 equipos inscritos por el momento. Su objetivo, dicen, es unificar la voz de los profesionales para fomentar su desarrollo y crecer de manera conjunta en un contexto internacional de una forma sana y dirigente. A pesar de ello, no existe actualmente normativa mercantil, laboral, de propiedad intelectual o de competencia que regule los deportes electrónicos. Se trata de un asunto comprensible dada la inmadurez del sector, uno que esprinta a pasos agigantados muy por delante del tiempo de asimilación real que necesita una sociedad como la española, reacia con el avance tecnológico-cultural hasta que deja de percibirse como algo extraordinario y pasa a formar parte del día a día.

Los jóvenes que cambiaron la calle por su habitación han terminado haciendo de ella una profesión. Con una webcam, un micrófono y un ordenador han pasado a relacionarse diariamente con miles de personas que no conocen, y cuando las conocen no lo hacen en el parque, lo hacen en competiciones y eventos. Toda una grada está pendiente de lo que consiguen con un videojuego. Vibran, ríen y sienten con ellos. Son los nuevos deportistas; algunos, fenómenos de masas. Estrellas sin nada que envidiarle a las que sus padres admiraban con aquella suscripción a la *Rolling Stone*. Hoy, sus hijos ya no ganan en un aula con veinte personas al lado. Hoy, sus hijos ganan en estadios. ■





MIND'S EYE

Cómo la narrativa en realidad virtual traspasa la frontera del videojuego

Por Chris Thursten

Wolves In the Walls es una adaptación para realidad virtual de una historia de Neil Gaiman sobre Lucy, una niña decidida a dar caza a los monstruos que ella percibe en los espacios liminales de su casa. Nosotros somos su amigo imaginario: primero nos «dibujará» ojos para poder ver, pero más tarde nos dará manos y podremos ayudar en la cacería sujetando una linterna o una cámara Polaroid. Pronto nos damos cuenta de que este no es tu misterio, sino el de Lucy: *Wolves In the Walls* es un ejemplo de la narrativa cinemática que está surgiendo en RV, de cómo este medio abandona su tierna infancia para entrar en una fase de exploración y autodescubrimiento.

Wolves es un producto de Fable, un estudio que surge de las cenizas del cierre de Oculus Story Studio el año pasado. En su estancia en Oculus, el estudio produjo *Lost, Henry* (película ganadora de un Emmy) y *Dear Angelica* (nominada para un Emmy, también), que nos ponía en el interior de una evocativa obra de pop art. Cuando Oculus cerró Story Studio, el talento que había amasado (un grupo multidisciplinar que incluía diseñadores tanto del mundo del videojuego como del cine, concretamente Pixar) se unió a una comunidad creciente de pequeños estudios que ven la RV como una oportunidad de liberarse, creativamente, de las limitaciones y suposiciones del medio del que venían.

«Creemos que es la intersección del teatro inmersivo, los videojuegos narrativos y el cine», nos cuenta **Edward Saatchi**, el productor ejecutivo de Fable. «Lo que nos motiva a todos porque estamos creando una nueva forma de expresión artística».

«Estamos en la cresta de esta nueva ola de lo narrativo», afirma **Eugene Chung**, fundador y director ejecutivo de Penrose Studios, cuyas obras incluyen *Allumette* (inspirada por Hans Christian ▶



IZQUIERDA Las experiencias narrativas en RV están encontrando pioneros en los festivales de cine, donde la realidad virtual se está labrando un nicho por derecho propio. Otros también han encontrado una audiencia receptiva en las tiendas de aplicaciones. No obstante, la demanda de experiencias RV de calidad se alinea con una audiencia abierta a experimentar.

Andersen) y *Arden's Wake*, un corto sobre una joven y su padre que viven en un mundo posapocalíptico acuático. «Creemos que la realidad aumentada, realidad mixta y la realidad virtual no solo serán la plataforma más importante a nivel informático, sino también a nivel artístico».

Desde aquella ola inicial de entusiasmo y *crowdfunding* que dio la vida a Oculus, el progreso de la RV se ha caracterizado por avances rápidos seguidos de momentos de sosiego y calma. Al menos eso es lo que parece desde la perspectiva del videojuego, donde los indicadores tradicionales del éxito (desde el punto de vista financiero y de diseño) no se alinean especialmente bien con las fortalezas de la RV. Tanto los diseñadores como los jugadores han de lidiar con cuestiones de poder personal, movimiento, potestad... lo que viene siendo adaptar las experiencias interactivas de una pantalla plana. Por su parte, los altos cargos solo se fijan en el potencial de ventas de videojuegos en una base de instalación relativamente baja. La RV nunca ha tenido una respuesta clara para estas incógnitas.

Por otro lado, los exalumnos de Story Studio y sus compañeros cosechan el éxito en festivales de cine y eventos en directo. Construyen experiencias diseñadas con las fortalezas de la realidad virtual en mente y, al hacerlo, ayudan a resaltar cuáles son realmente esos puntos fuertes y el rol que la RV podría tener en la cultura contemporánea.

«Si miras todas las formas de arte surgidas hasta ahora, son lenguajes distintos», nos cuenta Chung. Aunque los videojuegos y los jugadores han sido directamente responsables de catapultar la RV a lo que es ahora, tal vez estamos ante un tipo de relación similar a la que vivió el cine con el teatro: formas similares que comparten un punto de referencia, pero que finalmente acaban divergiendo.

«La RV está siguiendo los pasos que el cine ya dio en sus primeros días», afirma **Colin Decker**, el jefe de operaciones de Within, una especie de comisario de experiencias de RV que engloba animación, documentales y videoclips. «Acabamos de dejar atrás la fase Lumière y la fase Muybridge, quiero decir, eso de que la gente vaya corriendo y gritando: ¡Ven a este teatro a ver cómo te atropella un tren!"».

«Esa fase suele caracterizarse por el espectáculo», continúa Decker. «¡Y el espectáculo está bien! No es que quiera quitarle mérito, de hecho, es la única forma de comenzar».

Sin embargo, hoy día Within se siente más atraído por las experiencias algo más sustanciales. «Lo que buscamos es profundidad», recalca Decker. «No necesariamente complejidad; puedes hacer algo que sea especialmente técnico y complicado. Buscamos "profundidad" en el sentido de que aluda a lo fundamental de la narrativa. Las historias que merecen la pena son aquellas que hacen sentir, que hacen pensar y que incitan a la reflexión o al diálogo».

Hay un optimismo desbordante en esta tendencia en la RV, y no nos referimos al optimismo tecnocéntrico típico de estas tecnologías, que consideran que todos los problemas son de ingeniería y, por tanto, las soluciones tienen que ser de la misma índole. Al que nos referimos es a que hay un interés compartido en la relevancia social y cultural de la realidad virtual, y el papel que la RV pueda tener a la hora de proporcionar experiencias artísticas adecuadas a las sensibilidades y preocupaciones contemporáneas.

«Creo que es válido decir que nos estamos convirtiendo en un mundo demasiado interconectado», afirma Decker, «y a la vez estamos más desconectados que nunca. Para mí, esta tecnología tiene el potencial de conectar a un nivel más profundo, de permitir a los humanos entenderse de forma más íntima. Hay una saturación en el mercado, y esa saturación nos ha llevado a volver a fijarnos en lo tangible, lo táctil, lo artesanal».



Colin Decker, director de operaciones de Within.

Puede parecer raro comparar la RV, un producto de las incubadoras de Silicon Valley y de la tecnología para consumidores especializada, con el resurgimiento del videojuego de sobremesa, el teatro inmersivo o las instalaciones artísticas. No olvidemos que Oculus pertenece a Facebook y, aun así, estas experiencias comparten un foco común: Son específicas y requieren toda tu atención, no puedes tener la perspectiva dividida entre la televisión, el monitor y el *smartphone*. Las historias en RV pueden compartirse y describirse como recuerdos, pero son curiosamente reticentes a las redes sociales. No puedes retransmitir rigurosamente por Instagram una experiencia que has tenido con un casco puesto.

«Creo que la RV está conectada intrínsecamente con la idea de las realidades coexistentes», nos cuenta **Saschka Unseld**, antiguo director creativo de Oculus Story Studio. Antes de trabajar en realidad virtual y realidad aumentada, Unseld era diseñador en Pixar, donde dirigió y escribió el corto *Azulado*. «Te pones el casco y de repente estás en otro sitio. Es muy opuesto a las otras maneras que tenemos de experimentar la vida ahora mismo. Te fuerza a concentrarte en una sola cosa. Lo social es genial, y todo el mundo quiere ser social y tener

DERECHA *Chocolate*, de Tyler Hurd's, puesta con la canción del mismo nombre de Giraffage, tiene un aire juguetón al rodearnos de coloridos personajes animados. Al mirar al suelo reflectante, descubrimos que nosotros también somos un androide bailarín de varias patas.



cosas sociales, pero todo eso también tiene que ver con las estructuras de financiación del contenido. Entonces se convierte en un «social» monetizable, y no solo es social. Me gusta la idea de que puedes obligar a alguien a estar solo, a experimentar algo solo. Todavía tiene ese punto anárquico y me gusta mucho».

Esta noción de sumersión como subversión es central en el potencial de la RV para crear experiencias artísticamente creíbles y consagradas. Desde esta perspectiva, la incomodidad de llevar un casco de realidad virtual y la manera en que te aísla de tus otros sentidos no es un problema técnico que haya que resolver, sino una fortaleza que define el medio.

«Según como se mire, su gran debilidad es también su mayor fortaleza», explica **Jordan Thomas**, cofundador de Question, la desarrolladora detrás de *The Magic Circle* y *The Blackout Club*, y antiguo diseñador de la saga *BioShock*. Thomas fue consultor en *Wolves In the Walls* donde, junto a Doug Church, veterano de los simuladores inmersivos, aplicó todo lo que sabía sobre diseño de videojuegos.

«El "mundo depurado" está a punto de convertirse en el nuevo punto de referencia», dice Thomas, describiendo una tendencia en el entretenimiento digital moderno que la RV puede desafiar potencialmente. «Vas a poder controlar cualquier elemento de tu experiencia, mientras estés dispuesto a pagar. Ser el protagonista, sentirte importante; satisfacer ese impulso de querer cambiar todo lo que no te guste... Se puede sacar mucho dinero de ahí».

Para Thomas, el potencial más emocionante de la RV nace de las maneras en que contrasta con esos impulsos tradicionales de los videojuegos. «Cegarte al mundo que te rodea, hacerte sentir físicamente vulnerable y obligarte a confiar en que la gente que prepara ese mundo solo busca lo mejor para ti. Consentir esa forma mermada de navegar en el espacio, ¡qué maravilla! Solo la RV y la poesía, y tal vez alguna instalación artística muy experimental, pueden usar esa vulnerabilidad de una forma que aumente el significado en vez de la frustración».

La narrativa efectiva en RV se aprovecha de esta vulnerabilidad para forjar la empatía con un personaje y el mundo que ocupa. Esto se puede convertir en un propósito poderoso, como en *Within: Clouds Over Sidra*, una película en RV sobre la crisis de refugiados en Siria, o en *The People's House*, una exploración de la Casa Blanca de Obama de los cineastas de RV Felix & Paul. «La ventaja fundamental de la RV es su habilidad para permitir ponernos en la piel de los demás», afirma Decker.

Este tipo de experiencia de realidad virtual es un vector para la emoción: tiene un potencial de transportación similar al de la música, por lo que los videoclips encajan de forma natural. El antiguo animador y diseñador de personajes de Double Fine **Tyler Hurd** ha sido pionero en este sentido, utilizando música de Future Islands, Giraffage y Justice. Estas obras (*Old Friend*, *Chocolate* y *Chorus*) son tan desenfadadas como entusiastas, como si nos invitasen a dejarnos llevar por el inconsciente. «Quería transmitir un sentimiento de alegría desbordante», nos cuenta Hurd. «Quería aislarlo, tirárselo a la gente a la cara y hacerlo tan intenso como me fuera posible. Que la gente solo pudiera sentir alegría».

Los videoclips de Hurd nos rodean con bailarines detallados al milímetro y efectos igual de espectaculares. También reaccionan levemente, pero no requiere ninguna acción especial por parte del espectador. En *Old Friend*, si miramos directamente a las nubes que bailan o a las montañas, nos saludarán a la vez que sonríen. En *Chocolate*, una vibración de los mandos sirve como preámbulo a la erupción de una lluvia de gatos de neón brillante que brotan de tus manos de robot, se quedan suspendidos en el espacio, se te quedan mirando y después te guiñan antes de desaparecer. La respuesta esperada es bailar, suponemos, pero no se te penaliza si no lo haces.

«No me interesa ni la narrativa con ramificaciones ni la interactividad compleja», dice Hurd. «La mayoría de veces solo quiero refinar la experiencia emocional que uno experimenta cuando está dentro. Hay tantas emociones que no existen en ningún otro lugar salvo en la RV. Eso es lo que me fascina tanto: ¿cómo podemos jugar con la respuesta emocional de alguien? ¿Cómo podemos precisar el sentimiento exacto que queremos provocar?» ▶

«CREEMOS QUE ESTOS MEDIOS EMERGENTES NO SERÁN SOLO LA PLATAFORMA MÁS IMPORTANTE A NIVEL INFORMÁTICO, SINO TAMBIÉN A NIVEL ARTÍSTICO»

Refinar estas obras es un proceso complejo y reiterativo, que necesita conocimiento multidisciplinar, pero especialmente del teatro inmersivo, del que la RV tiene mucho que aprender sobre el diseño de interacciones, comodidad y la transmisión efectiva de la emoción.

«Cuando creamos espectáculos inmersivos, dedicamos mucho tiempo a definir qué papel juega la audiencia en el mundo», nos confiesa **Jennine Willett**, codirectora artística de Third Rail Projects. Third Rail también actuó como consultora de *Wolves In the Walls*, echando una mano con el desarrollo desde sus orígenes en Oculus Story Studio hasta su nuevo hogar en Fable.

«Esta noción es distinta en RV», continúa. «Es complicado sentirse presente siendo incorpóreo y es difícil saber quién eres en la experiencia si crees ser invisible. En *Wolves In the Walls*, el espectador es una pieza integral de la historia, así que el primer momento de interacción con Lucy necesitaba establecer la presencia del espectador en ese mundo, así como su valor y capacidades».

Zach Morris, también codirector artístico de Third Rail, propuso como solución que Lucy dibujase los ojos del espectador al comienzo de la historia. Justo después, al no querer a un adulto como compañero, te redibuja a su propia altura. Esto sería físicamente imposible en un espectáculo en vivo y en directo, pero coge inspiración de esas experiencias inmersivas. «Esa acción es muy valiosa para conectar con ella como personaje o, mejor dicho, como amiga», afirma Willett. «El espectador está viendo el mundo al mismo tiempo. Ves el mundo a través de sus ojos, de una forma empática y figurativa».

Determinar el nivel apropiado de capacidades del espectador dentro de una historia de RV es una zona donde la experiencia en diseño de videojuegos es fundamental, aunque la solución pueda sentirse ajena. «En su momento se debatió sobre cuánto de videojuego y cuánto de película teníamos, etc.», nos cuenta Jordan Thomas.

«Empezamos a dejar de lado esos términos con naturalidad: tú visitas a Lucy y coexistes con ella en este espacio de una forma que sería imposible con los medios tradicionales».

Construir una conexión entre el espectador y un personaje que actúa como centro de atención es un tema común entre experiencias RV que, en esencia, son dispares. «Hace poco más de dos años empezamos a preguntarnos: ¿Cuál es el futuro de la narrativa en RV?», lanza al aire Edward Saatchi, de Fable. «Comenzamos a creer que era la realidad aumentada interactiva o los personajes de realidad virtual, como Joi en *Blade Runner 2049*, y empezamos a centrarnos en eso».

La protagonista de *Wolves In the Wall*, Lucy, es a la vez el medio por el cual se narra su historia y una prueba conceptual del tipo de personaje interactivo que Saatchi cree que será esencial para la narrativa en RV y el diseño de IA del futuro. Te cuenta la historia, te dota de herramientas para que participes y reacciona a cosas que haces (o no haces), aunque esto está más pensado para dar al espectador una sensación de presencialidad que para darle control sobre la experiencia narrativa. Aunque *Wolves* tiene cosas en común con videojuegos narrativos como *Gone Home* o *Firewatch*, una diferencia crucial es la forma en la que la RV se centra más en los personajes que en el entorno.

«En muchos videojuegos narrativos, la historia ya ha sucedido y dedicamos nuestro tiempo a descubrir un recuerdo», afirma Saatchi. «No queríamos hacer eso, no queríamos montar un juego de exploración donde vas recogiendo diarios o páginas. Queríamos hacer algo donde la acción ocurra en el momento presente».

Este empeño se hace posible, curiosamente, gracias a las limitaciones de la RV. La capacidad, preeminencia y control (las premisas fundamentales del videojuego) no siempre llevan a una mayor inmersión o empatía. De hecho, a menudo causan problemas para los que intentan contar historias. Aunque Lucy está inspirada en parte por personajes interactivos de videojuegos como Ellie de *The Last Of Us* o Elizabeth de *BioShock Infinite*, no lleva la doble vida de estas muchachas: no está ahí para contarte una historia y, a la vez, pasarte munición. Tú eres el acompañante de Lucy y no al revés.

«Siempre supimos que iba a ser una relación de compañerismo», nos cuenta Saatchi, «pero fue un gran momento de "¡Eureka!" cuando nos dimos cuenta de que nosotros éramos el compañero y ella la protagonista».

La diferencia es sorprendente: abdicar la responsabilidad del argumento en un personaje dirigido por una inteligencia artificial, libera al espectador para que pueda involucrarse más y experimentar sin miedo a romper la experiencia. Los desarrolladores de juegos en RV sueñan con ofrecer a los jugadores cada vez más libertades, pero la tecnología no puede respaldar completamente esos objetivos. *Wolves In the Walls* es un ejemplo de lo que puede hacerse con los cascos y mandos que existen actualmente.

«Suena innoble, pero un artista debe asumir los límites de un medio para poder alcanzar un día la maestría», dice Jordan Thomas. «Si intentas





Shaschka Unseld (arriba), cofundador de Oculus Story Studio y Jordan Thomas, cofundador de Question.

OPORTUNIDADES PARA FRANQUICIAS

Las IPs ya existentes han tenido un papel importante en el primer desarrollo de la RV: Star Wars ha aumentado las ventas del casco PSVR y conforma la base del VOID de ILMxLAB. Sería ingenuo decir que la promesa de "visitar" universos ficticios tan queridos no es un factor importante en el éxito de Oculus a nivel de *crowdfunding*, o que la RV no se usará para promocionar experiencias que están monetizadas en otro medio, como las películas o las series. Sin embargo, muchos creadores de RV creen que, al final, el futuro está en franquicias nuevas, de cosecha propia, hechas para la plataforma. «Tienes que ser muy flexible con lo que cada propiedad intelectual es capaz de hacer para sacar un producto de mejor calidad», dice Eugene Chung, de Penrose.

IZQUIERDA *Dear Angelica* nos pone en la habitación de una pequeña cinéfila mientras le escribe una carta a su estrella favorita. Los espectadores descubrirán la conexión entre los dos personajes a través de una serie de alucinantes viñetas pop art que cobran vida en 360º.

«EN LA RV HABRÁ UNA VARIEDAD INCREÍBLE DE OPORTUNIDADES PARA JUGAR, DESARROLLAR NEGOCIOS Y HACER COSAS INTERESANTES DE VERDAD»

Jennine Willett, codirectora artística de Third Rail Projects.

UN SITIO PARA LA RV

La pregunta sobre dónde se experimenta mejor la RV es muy abierta. Muchas de estas experiencias narrativas formativas llevan vidas dobles en tiendas de aplicaciones RV y en festivales como Sundance o Tribeca. El incremento de salas de RV y experiencias particulares como VOID de Lucasfilm y ILMxLAB puede indicar que el futuro de esta tecnología sea a través de experiencias con entrada. Todavía no hay consenso sobre cuál podría ser un modelo de negocio sostenible, aunque ya empiezan a crearse experiencias que apuntan a esa dirección. Chorus, un videoclip de Tyler Hurd para la canción homónima de Justice, está concebido como un tipo de experiencia RV para compartir con varios participantes, lo que apuntaría a la viabilidad de este tipo de actividades en grupo.

que un cuadro haga lo mismo que una película, en algún momento vas a fracasar».

Poner al espectador en un rol más pasivo (parecido al de un participante de teatro inmersivo, o a un híbrido extraño entre un espectador de cine y un cámara) es, no obstante, un acto de cuidadoso equilibrio. Para los creadores que vienen de las industrias del cine y la animación, la cantidad de repetición y testeo que requiere la narrativa de la RV puede resultar un desafío. «Tradicionalmente hay una distinción clara entre preproducción, la fase de la historia, y luego la producción», dice Saschka Unseld. «Las personas que se encargan de ello son muy diferentes y están acostumbradas a estos procesos distintos. Entonces en la RV, de repente, chocan».

El desafío de tener empatía con un personaje y de crear experiencias con las que el público se sienta identificado requiere experimentar. Las innovaciones son, a menudo, sutiles. En *Wolves In the Walls*, Third Rail fue fundamental para mejorar el índice de aceptación de los objetos que Lucy quería dar a los espectadores. En las producciones de teatro inmersivo del equipo, aprendieron que si los actores no miraban directamente a los participantes, estos se sentían más cómodos para interactuar: cuando Lucy apartaba los ojos al pasarle al espectador la cámara Polaroid, la participación se disparaba.

Tener estas consideraciones recompensa a los estudios que apuestan por el ensayo y error. En *Wolves*, la solución fue hacer que Third Rail adaptara la experiencia de RV a un espacio físico y hacer que actores de verdad hicieran de personajes digitales, permitiendo así que los diseñadores experimentaran siendo libres de los límites del software. «Creo que fue un experimento interesante para las dos partes y demostró que hay una forma viable de abordar el proceso creativo de la RV», explica Jennine Willett, de Third Rail.

Para Penrose, la solución fue crear Maestro, un kit de herramientas que permite que artistas e ingenieros colaboren en proyectos de RV dentro de un entorno de realidad virtual. «Cuanto más creemos en RV, mejores productos, historias y mundos podremos fabricar», explica Eugene Chung. «Aprender a hablar este nuevo lenguaje artístico en RV ha sido una de nuestras prioridades».

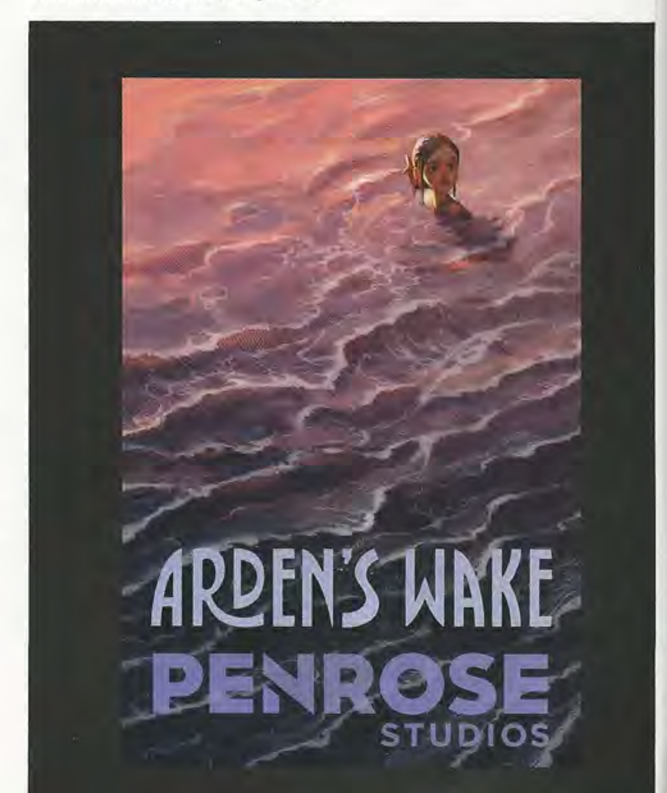
El futuro parece distinto para cada una de las partes que trabajan en este nuevo campo. Para Edward Saatchi y Fable, este es el comienzo de un viaje que pone a los artistas y los diseñadores en el centro de lo que tradicionalmente ha sido un problema de ingeniería: la creación de una IA creíble. «Los diseñadores interactivos tienen un futuro de lo más interesante: esas habilidades, lo importantes que serán para los personajes con IA y, a la vez, el papel que tendrán dichos personajes en lo que haremos en el futuro», dice.

Para otros, es la oportunidad de crear con impunidad en un medio sin reglas establecidas. «Lo considero un regalo creativo», dice Tyler Hurd. «Mientras otras personas tienen una estrategia a largo plazo o un objetivo en mente, todo lo que he estado haciendo ha sido en el presente. He encarado esta situación como si fuera a desaparecer en cualquier momento».

«Lo bonito es que me recuerda a los primeros videoclips, cuando había más margen para que los creadores hicieran cosas raras», añade Saschka Unseld. «En RV seguimos así, si me apuras». Ríe. «Lo cierto es que la empresa o cliente de turno no sabe cómo se usa el casco, así que ni siquiera pueden hacer reseñas de calidad».

Prevalece la sensación de que, de una forma u otra, este periodo de libertad creativa y crecimiento no durará: la RV madurará y encontrará su forma. Colin Decker de Within confía en que, cuando eso pase, seguirán teniendo el control los creadores que actualmente están definiendo la narrativa en RV como medio. «Será un entorno diversificado y democratizado», predice. «Y en ese entorno habrá una variedad increíble de oportunidades para jugar, desarrollar negocios y hacer cosas interesantes de verdad».

«Una de las cosas que más nos emocionó de estar allí el año pasado fue que muchos de nosotros (que habíamos estado en Sundance a principios de los 90) miramos alrededor y dijimos: "Esto parece el Sundance de antes". Al final, la fiesta de verdad acaba siendo en la habitación de hotel de alguien: hablamos del trabajo, intercambiamos ideas y nos desafiamos mutuamente. Eso es lo que está pasando ahora mismo. Nos emociona mucho. Queremos romper las reglas». ■



DERECHA *Arden's Wake*, disponible próximamente, está ambientada en un mundo oceánico posapocalíptico donde una chica emprende un viaje para descubrir qué le pasó a su padre.



Óscar del Moral
30 años entre bits y píxeles

Por Javier Rodríguez (texto y fotos)



El actual director general en España de una de las compañías distribuidoras de videojuegos más importantes del planeta, lleva casi 30 años vinculado a este sector y ha trabajado para compañías como Electronic Arts o Microsoft, entre otras muchas. Óscar del Moral solo quería aprender a hacer juegos cuando empezó a estudiar Informática, y ahora en Koch Media dirige un equipo de profesionales que pone en las estanterías algunos de los juegos a los que estás deseando jugar.

Nos gusta siempre empezar por conocer qué habéis estudiado los profesionales del sector español del videojuego. Y nos llevamos muchas sorpresas, porque muchas veces no tiene demasiado que ver con la función que terminan desempeñando.
Yo empecé a estudiar Informática. ¡Ojo, que nunca terminé la carrera!

¡No te vamos a pedir el título entonces!
No, ¡pero tampoco «he hecho un Cifuentes» nunca! Yo quería hacer videojuegos, así que comencé a estudiar Informática y eso es lo que pongo en mi CV, que cursé estudios de informática, no que me licenciara. El tema es que mis padres un buen día decidieron que había que meterse en esto de la informática porque era el futuro; hablamos de la época del Spectrum. Pero me compraron un PC. Un IBM.

Cuando lo que tú querías era un ordenador, pero para jugar.
Claro. Recuerdo que aquel PC tenía tres juegos: el *Flight Simulator*, uno que se llamaba *Big Top*, que era un plataformas al estilo *Donkey Kong*, y *Boulder Dash*. Hablamos de discos de 5 1/4". Eran los principios de los 80, ya sabes. Me motivó para empezar a programar y hacer mis primeros pinitos en Basic: mover *sprites*... Entonces empecé la carrera y todo era un poco frustrante.

¿Dónde estabas estudiando por aquel entonces?
En San Sebastián. Lo bueno es que en la Facultad había máquinas muy potentes y ya se empezaba a jugar más en serio. Además, surgieron dos movimientos, una vez que las primeras consolas domésticas masivas invadieron el mercado: la NES de Nintendo y la Master System de Sega. Pero nunca me llamaron la atención. Yo era de PC. Y jugaba tanto, que mi padre me decía aquello de: «Deja de jugar, que con eso no te vas a ganar la vida».

¡La de veces que les he recordado yo también esa frase a mis padres!
Sí, y después de cuatro años estudiando y desengañado porque aquello no era lo que yo quería, mi padre soltó otra de sus frases lapidarias: «Hijo, en esta casa no se mantiene a vagos». Así que le dije que entonces me marchaba, y me vine a Madrid, donde vivía una tía mía. Ella me animó a ir al SIMO de ese año, el 92, para echar allí mis currículums. Me cogieron en una compañía para montar ordenadores clónicos, en un local oscuro y triste de la calle Orense. A los tres días, me llamaron de una empresa que se llamaba LH Servicios Informáticos, donde estaba un señor que se llamaba Fernando López, a quien le debo mucho en este sector. Hacíamos servicios editoriales para revistas, manuales de juegos y traducciones para compañías como Proein... Me cogieron, sobre todo, porque mi inglés era superior a la media.

¿Seguías jugando con PC?
Sí, le echaba muchas horas a *Civilization*, *Railroad Tycoon*, *Populous* y las aventuras gráficas de Lucas y Sierra, claro. Pero, a raíz de trabajar en esta compañía, y como hacíamos cosas como la traducción de una publicación que se llamaba *Mean Machines Sega*, me compré una Mega Drive y entré de lleno en el mundo de las consolas.

Pero es que a ti, además de los juegos, te gusta *cacharrear* con el *hardware* de los PCs.
Era una época apasionante, porque era cuando empezaron a surgir las primeras tarjetas gráficas y de sonido, por ejemplo. Pasabas de un altavoz inmundo de un IBM a las primeras Sound Blaster. ¡Brutal!

¿Cuánto tiempo estuviste en esa compañía?
En aquella empresa estuve un año. Me fui en el 94, tras haber hecho muchos contactos y en plena crisis. Entonces entré en HobbyPress, a hacer la revista oficial de Sega, *Todo Sega*, que fue cuando conocí a ▶



gente como Carolina (Moreno), actual PR en Koch Media, a Marcos (García), Bruno (Sol), ¡y a ti, que hacías los mapas en las revistas y por eso te llamaban el «mapero»!

Ahí estaba yo terminando mi carrera y luchando por capturar pantallas de juegos para hacer esos mapas desplegables míticos de las revistas de HobbyPress.
Sí, tú estabas allí mucho antes que yo. Aquello era otro planeta. Me pagaban por hacer algo que me divertía muchísimo. Y trabajaba codo con codo con Juan Carlos García, Sonia Herranz, Javier de la Guardia, Paco Delgado, José Emilio Barbero, Manuel del Campo... Yo era redactor jefe, con Roberto Lorente, en mi equipo, un tío realmente fantástico.

Y así es como te hiciste especialista en Sega.
Un poco por obligación, no te creas. Yo creo que HobbyPress (ahora Axel Springer) siempre se ha caracterizado por tener grandes periodistas en plantilla, como los que he citado antes. Pero en aquellos tiempos había gente como yo, que escribía bien, que sabía de lo que escribía y, además, y sobre todo, tenía un nivel de inglés superior a la media, lo que me permitía llevar a cabo tareas como asistir a eventos con personas extranjeras, recibir notas de prensa, etc.
Con la revista estuve un año hasta que un buen día me llamó una persona de Electronic Arts, Roberto Rollón (actual director de marketing de Ubisoft), para que me incorporarse a esa empresa, como jefe de producto, y ahí estuve tres años y medio.

Entonces sacarías al mercado algún *FIFA*, ¿no?
Sí, pero EA, que acababa de llamarse así aquí tras la compra de Dro Soft, no era por aquel entonces conocida por el juego de fútbol, ya que tenía otros muchos éxitos. Ten en cuenta que aún se sacó un *FIFA 97* para Super Nintendo, Mega Drive y para Saturn, a la vez que para la primera PlayStation. Lo alucinante es que era una compañía muy profesionalizada, con mucha planificación y un catálogo enorme de lanzamientos, y era más conocida por juegos como *The Need for Speed*, por ejemplo.

Además, a ti, como a mí, tampoco es que te guste mucho el fútbol, ¿no?
Qué va. No me gustaba y me sigue sin gustar. Como llevábamos *FIFA*, teníamos un palco en el Bernabéu, y en marketing en general eran todos como yo, así que había casi tortas por evitar acudir al palco con los clientes, cosa que los de ventas agradecían mucho, porque ellos sí que lo valoraban. Pero mi trabajo sí me permitió, por ejemplo, conocer a gente como Peter Molineux cuando sacamos *Dungeon Keeper* al mercado, viajar a Canadá a conocer estudios...

Pero esos primeros *FIFA* no vendían como los *Pro Evolution Soccer*. ¿Qué hizo EA para darle la vuelta a esa situación?
Efectivamente, *Proevo* era el rey. Pero entonces EA bajó el precio de sus productos y puso en marcha una estrategia basada en mejorar el simulador, por un lado, y en utilizar a personajes conocidos, por otro, no solo para salir en la portada del juego, sino para desarrollar una campaña de marketing con ellos. La música también se cuidó mucho, por ejemplo, invirtiendo, en definitiva, en todo lo que rodea al jugador.

Pero no solo te ocupabas de los lanzamientos de EA, sino que además eras responsable de su localización.
Sí, teníamos tres proveedores con los que traducíamos los juegos y los manuales. Ahora todo se hace de forma internacional y a los países ya llega el producto localizado, pero antes en cada territorio éramos responsables de nuestro producto. Y los juegos se producían aquí. Es decir, nosotros recibíamos el *Gold Master* de un juego de PC y todo lo hacíamos aquí: la copia de discos, la integración de los textos, la fabricación de las cajas... todo. De hecho, eso suponía muchas veces que los juegos aquí salieran más tarde que en sus países de origen porque necesitábamos más tiempo para adaptarlos y para traducir e imprimir manuales de trescientas páginas como tenían algunos simuladores de vuelo, como el famoso *Longbow*. Ahora lo más normal es que todo te venga ya traducido desde la central porque utilizan compañías que sirven a todos los países. ▶

¿Cuánto tiempo estuviste en EA, entonces? ¿Por qué lo dejaste?
Estuve alrededor de tres años y medio. Me llamaron de Psygnosis para trabajar con Sony. Dije que sí una vez y la noche antes dije que no. Pero a los cuatro meses dije que sí y me marché.

Recuerdo que aquello no duró mucho en España, ¿no?
¡A los dos meses de incorporarme, me dijeron que la compañía se cierra en España porque la había comprado Sony! Me ofrecieron quedarme en un puesto de comercial, pero lo rechacé porque no me gustaba mucho la idea. Justo estaban buscando en Proein un responsable de marketing y relaciones públicas, y Mercedes Rey me contrató para cubrirlo.

Proein era una de las grandes distribuidoras de juegos de nuestro país. Aquello no tendría nada que ver con EA, ¿no?
Era absolutamente diferente. EA era un *publisher*, aunque por aquel entonces tenía también algo de distribución de terceros, mientras que Proein era una distribuidora pura y dura. Aunque ya estaban trabajando en *Commandos*, porque me acuerdo de que compartíamos planta en las oficinas, que por un lado era distribución y por el otro desarrollo. Aquella fue la primera vez que fui al E3, por ejemplo. Y recuerdo que el ritmo de lanzamientos era endiablado. Todas las semanas teníamos algo nuevo en el mercado.

¿Qué productos recuerdas de esa etapa?
Por ejemplo, el famoso *Resident Evil Nemesis*, de Capcom...

Sí, os odié mucho porque yo estaba en Virgin y habíamos sacado los *Resident 1* y *2* (este último, el mejor del mundo, por cierto), y os quedasteis con la distribución de Capcom justo antes del *3*.
Eso es. También recuerdo el primer *GTA* que abandonó la perspectiva cenital, los juegos de MicroProse, los primeros juegos de Lara Croft, que fue cuando conseguimos meter a la modelo del juego en la serie juvenil del momento en la tele... Tengo el recuerdo sobre todo de la ingente cantidad de juegos que lanzábamos. Y eso que solo estuve allí un año y medio. Porque me llamó mi exjefe Roberto Rollón, que había salido de EA para trabajar en Gameloft, que se dedicaban a portales de contenidos online, así que volví un poco a mi faceta editorial. Aquello duró solo un año porque la compañía se cerró.

Entonces fue cuando empezó tu etapa en Microsoft, ¿no?
Antes estuve en su agencia de prensa, Best Relations, para trabajar en el lanzamiento de su primera consola, la Xbox. Tras un año en la agencia organizando este importante lanzamiento, me incorporé a Microsoft.

Esto me interesa mucho porque creo que Microsoft en España es una compañía bastante hermética y también es verdad que Xbox se lanzó cuando aquí Sony ya reinaba, junto con Nintendo, en el mercado de las consolas. Pero nunca entenderé cómo, con toda la pasta que tiene la compañía americana, no se ha comido al resto invirtiendo en contenido, que siempre diré que es el que manda.
Sony tenía unas cuotas de mercado monstruosas cuando lanzamos la primera Xbox, pero también es verdad que Microsoft hizo eso que dices: comprar estudios como Bungie para hacer *Halo*, una de sus marcas más importantes, por ejemplo. Y aquello fue una revolución porque fue uno de los primeros *shooters* para consola, cuando todo el mundo estaba acostumbrado a jugarlos en PC.



¿Quieres decir entonces que esta era su estrategia, situar a Xbox, como la consola para el «jugón», mientras que Nintendo «es para niños» y PlayStation, para «casuals»?
Sí, al principio los medios nos decían que nos la íbamos a pegar porque ese tipo de juegos no eran para consola. Y eso que, además, hay que reconocer que la consola era fea de narices. Recuerdo que Teo Alcorta, que era mi responsable en Microsoft, bromeaba diciendo que es que a última hora se habían dado cuenta de que había que meter todo ese hardware en una cajita, así que le habían puesto una «X» muy gorda, lo habían pintado todo de negro y ya está.
Pero, siguiendo con las compras, también se adquirió Rare más adelante, o Bizarre Creations, para los *Project Gotham*... Quiero decir que sí que se invirtió en contenido para la nueva consola. Y también se invirtió mucho en darla a conocer. Recuerdo el primer evento X01, que fue un gran acontecimiento donde se invitó a clientes, medios, socios, etcétera, para presentar la nueva creación en sociedad.

¿No crees que el secreto, aparte del contenido como ya hemos comentado, es la innovación?
Totalmente. Mira, yo me he pasado seis años distribuyendo *Skyrim* y no lo he jugado hasta que no ha salido la versión de Switch, por ejemplo. ¿Por qué? Porque lo puedo jugar donde me dé la gana. El contenido, independiente de la plataforma. Así es como debe ser. Y hay que cuidar las franquicias.

En Microsoft estuviste bastante tiempo, así que también trabajaste en las posteriores Xbox.
Lanzamos, efectivamente, la Xbox 360, con aquella famosa crisis del *Halo 2* en mejicano...

¡Me acuerdo perfectamente! Yo estaba en Activision y lo que nos reímos...
Aquello demostró que el criterio que seguía Microsoft para estos temas era puramente económico, porque tenían que elegir solo cinco idiomas en los que iba a ir el juego. México puso encima de la mesa muchas más unidades que nosotros y se llevaron la localización en su idioma. Aquel siempre fue un país muy importante para la consola por la influencia de sus vecinos del norte y porque, cuando se lanzó allí la primera Xbox, Sony no estaba, así que se quedaron todo el pastel.



¿Y era muy diferente entonces trabajar en Microsoft respecto a otras compañías que ya conocías, como EA? ¿No era todo muy burocrático?
Es que yo distinguiría dos Microsoft diferentes. La primera era casi una «start up», en la que el negocio es nuevo, como en el caso de Xbox, con objetivos más de cuota de mercado y construcción de marca, en la que podíamos hacer casi de todo en marketing, en vez de ser puramente rentables. Fuimos de los primeros en hacer *bundles* con juegos, por ejemplo.

¿Qué crees entonces que podría haber hecho Microsoft mejor para robarle esa cuota de mercado a sus competidores?
Hay un punto de inflexión muy importante, que fue el lanzamiento de Xbox 360. Desde mi punto de vista, ahí Microsoft lo hizo muy bien porque supo ganarse a la comunidad de jugadores española. Salió antes que la nueva PlayStation 3, con dos referencias diferentes, con y sin disco duro, con una campaña de reservas basada en un DVD de contenido con una producción brutal y con un catálogo muy bueno...

Además, erais los reyes del juego *online* en consola.
Efectivamente, ya desde la primera Xbox se apostó por el juego online. Y el Xbox Live siempre ha sido un servicio de una calidad y consistencia muy buenas.

¿Por qué crees entonces que Xbox está donde está ahora en España?
Para mí, lo que ocurrió con el lanzamiento de la Xbox One es que Microsoft no supo capitalizar la base de usuarios que tenía de la 360. El equipo nuevo que se encargó de la One quiso romper demasiado el mercado y no escuchó a los usuarios, como sí ocurrió con el lanzamiento de la 360. Hasta a nivel estético, la 360 era preciosa y la comunicación, muy viva y colorista, y por eso me sorprendió que la One volviera un poco a esa estética oscura de la primera consola. En cualquier caso, yo no estaba ya en Microsoft durante el lanzamiento de la One porque en el 2008 me marché a mi actual casa, Koch Media, ya que quería crecer profesionalmente. Compraron Proein, que era propiedad de EIDOS, y me ofrecieron ser director de marketing en España.

Muy poca gente en España sabía quiénes eran esos alemanes de Koch Media...
Yo tampoco los conocía, pero tenían oficinas en Alemania y también en Francia, Italia, Inglaterra... Era un distribuidor europeo gigantesco que ya tenía alguna marca, como *Sacred*. Además, me gustaba porque se habían quedado con Proein y todas las marcas que se distribuían a nivel local, como Capcom y Square Enix. Más adelante, nos trajimos también a otros grandes, como Bethesda y Sega. Para mí fue una oportunidad para tener impacto en lo que hacía mi compañía.

Porque en Microsoft España tampoco se decide mucho, quieres decir...
Sucesos como el de *Halo 2* ya te daban pistas de que no se podía actuar mucho sobre la estrategia local de la compañía, y al final todo son ratios financieros, cumplir con los números, etc.

¿Has conseguido ese objetivo que perseguías en Koch Media?
En Microsoft estaba muy alejado del proceso de producción, y ahora, aunque formo parte de una gran multinacional, puedo tomar más decisiones. Aunque también es verdad que las situaciones no son comparables, porque hace cinco o seis años no existía la actividad en Internet que tenemos hoy en día, lo que significa que una filtración en las redes te puede echar por tierra el lanzamiento de un producto, por ejemplo. El mercado de los videojuegos en los últimos 25 años ha cambiado mucho. Antes, si lanzabas 30 videojuegos en un año y dos funcionaban muy bien, lo salvabas. Ahora, como saques una superproducción y te equivoques, te llevas por delante a una empresa que puede tener 20 años de experiencia...

El marketing ha cambiado mucho también...
Hacer marketing hace 15 años era mucho más fácil. Hacías televisión, tiendas, revistas y poco más. Ahora, tienes las redes sociales, las plataformas *online* de las propias consolas, el canal tradicional de venta y el digital. Nosotros, en Koch Media, utilizamos *influencers* porque queremos estar lo más cerca posible de nuestro público objetivo. Y es curioso cómo aquella lucha de la televisión contra los videojuegos por los tiempos de pantalla en el hogar la estamos sufriendo ahora también nosotros con los Youtubers. Si el fin de semana de un gran lanzamiento coincide con un evento de Youtubers (con un *Fortnite*, por ejemplo), no vas a vender nada, porque tu público va a estar en su casa viéndolo. Hace mucho tiempo, tenías una o dos plataformas de juego en tu casa, sin conexión. Ahora tienes una cantidad de contenido online brutal para ocupar tu tiempo, por no hablar de Netflix, Spotify, etc.

¿Crees entonces que ese puede ser el futuro de los videojuegos, una tarifa plana a lo Netflix? Precisamente Microsoft ya lo ha probado, ¿no?
Sí, con el Game Pass. Creo que si la calidad de las conexiones mejora, para evitar el fatídico *lag* cuando juegas contra otras personas, es el futuro, porque la tecnología y los procesadores han crecido de forma exponencial. ¿Te acuerdas de cuánto se tardaba hace años en renderizar una imagen de cierta calidad? ¿Y de cuando jugabas con un módem de 64Kb pendiente de las lucecitas, a ver si se caía la conexión? Por eso en Koch Media estamos invirtiendo cada vez más en contenido propio y tenemos licencias como *Metro*, *Dead Island*, *Saints Row* y *Homefront* para ofrecer los mejores videojuegos independientemente de la tecnología que se escoja para jugarlos. ¡Porque yo espero seguir jugando durante muchos años! ■

ASÍ SE HIZO... .



WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Cómo una especie de negocio pesquero inspiró la excepcional antología de Giant Sparrow

Por Chris Schilling

Formato PC, PS4, Xbox One
Desarrollador Giant Sparrow
Distribuidora Annapurna Interactive
Origen EE. UU.
Lanzamiento 2017

Como todas las buenas historias, comenzó con una idea inverosímil: un tiburón en un árbol. Giant Sparrow había comenzado a desarrollar su debut, *The Unfinished Swan*, con nada más que con lo que el escritor/director Ian Dallas describe como «un objetivo abstracto pero descriptible». Para ese juego, Dallas esperaba crear un sentido de asombro y sorpresa, y para este, lo que esperaba era evocar «el horror sublime de la naturaleza». El proceso había funcionado una vez, así que Dallas y su equipo se animaron a intentar un enfoque similar para su sucesor, pero no fue hasta que no pasaron tres o cuatro meses del desarrollo cuando le vino a la cabeza la imagen de un tiburón en un bosque cayendo al suelo desde unos 10-15 metros de altura. El horror sublime de la naturaleza de pronto tenía su lado cómico y la historia de la joven Molly Finch, la primera de la antología familiar, fue poco a poco cobrando forma.

Si los planes originales del desarrollador hubiesen dado fruto, te habrías encontrado con este pez fuera del agua como si fuera su hábitat natural. En su forma primigenia, *What Remains Of Edith Finch* era un simulador de buceo, inspirado en los recuerdos de Dallas, que creció en el estado de Washington, y, en particular, en «la sensación de mirar al océano mientras penetras en la oscuridad infinita». Pero al intentar captar las sensaciones que Dallas había experimentado debajo de la superficie, Giant Sparrow se topó con la principal pega: «Es muy complicado contar una historia mientras buceas», se ve obligado a admitir. «¿Quién habla? ¿Cuáles son los desafíos? ¿Cómo se expresa la cuenta atrás? Todas estas cosas con las que cualquier historia debe lidiar eran complicadas de hacer». No obstante, aunque desecharon la idea, el prototipo experimental que se hizo al principio fue un éxito. Al considerar cómo narrar una historia en un escenario submarino, Dallas se preguntó de qué forma podía insertar el texto en el mundo: una característica que no solo ha permanecido en el juego final, sino que además resulta crucial para que el jugador pueda recorrer la mansión de los Finch sin problema.

Sin duda, debía ser la fantasía de Molly la que primero hiciera su aparición en la cronología de la trama, nos comenta Dallas, ya que todo crecía orgánicamente a partir de ella. La frase clave, pronunciada con la inocencia propia de una niña («y de pronto era un tiburón») ahora parece un reconocimiento extremadamente sincero de los orígenes inverosímiles del juego. «Es una introducción para el jugador, al igual que era una introducción para nosotros los desarrolladores a la sensación que va a causar este juego», dice Dallas.

Esta secuencia ambiciosa y elaborada durante la cual primero asumes la forma de



Con el paso del tiempo, Dallas se dio cuenta de que la clave era mantener la simplicidad en la mecánica del juego. «La mayoría de los juegos establecen sistemas que hay que explorar durante las siguientes 2-20 horas. Aquí es algo que tardarás en explorar unos 10 minutos a lo sumo».

un gato y de un búho y, después, controlas el tentáculo resbaladizo de una especie de abominación sobrenatural se concibió originariamente como la plantilla de todo lo que vendría después. El estudio invirtió meses de programación en desarrollar una tecnología que extendiera el terreno de forma infinita de manera que a un bosque que ocupara nueve casillas le siguiera otro igual como si se tratara de la oruga de un tanque que rotara de forma interminable. «Terminamos creando este sistema en el que no existen las paredes, así que puedes seguir sin parar y el mundo va apareciendo delante de ti. Y, después, acabamos no usándolo nunca más», se ríe. «Eso es típico del exceso de la historia de Molly, la euforia de las primeras fases del desarrollo de "probamos esto y probamos lo otro", pero también es la introducción perfecta a lo que es el juego, ya que está constantemente reinventándose a sí mismo. Incluso cuando crees que sabes a dónde va a parar la historia de un determinado personaje, puede que dé un giro completo dos minutos después».

«INCLUSO CUANDO CREES QUE SABES A DÓNDE VA A PARAR LA HISTORIA DE UN DETERMINADO PERSONAJE, PUEDE QUE ESTA DÉ UN GIRO COMPLETO»

El contraste entre la amplitud de los exteriores y el detallismo de los interiores de la mansión de los Finch es muy fuerte, pero sigue habiendo un guiño hacia algo monstruoso en su interior. Edith lo define muy bien como «Una sonrisa con demasiados dientes». Dallas tenía tres palabras en mente al diseñar la casa: sublime, íntima y tenebrosa. Y aunque no está convencido de que el juego haya cumplido con la última, está contento de que Giant Sparrow haya encontrado el equilibrio entre las dos primeras.

«Creo que donde más se aprecia es en el desorden de las paredes», dice. «Una casa real pasa de estar vacía, de no tener nada en las paredes y parecer desnuda e incluso irreal, a estar habitada y vestir las paredes de fotos y ese tipo de cosas. Y entonces está ese momento crítico en el que añades demasiados cachivaches, demasiadas fotos y recuerdos, y alcanza ese punto en el que comienza a parecer una especie de fuerza natural. Empieza a parecer la corteza de un árbol, algo que tiene un orden en sí mismo, pero que, a la vez, es demasiado caótico para que nosotros lo entendamos».

Los jugadores ya están preparados para anticipar las amenazas a medida que van surgiendo: Edith, al fin y al cabo, está investigando la idea fantasiosa de una maldición que provoca que los Finch mueran antes de tiempo. Se había concebido como una antología de relatos en las primeras fases del desarrollo: uno de los primeros conceptos ubicaba a Edith en un grupo de adolescentes que compartían historias antes de que a Dallas se le ocurriera la idea de una familia y empezara a barajar formas de establecer un vínculo entre ellos. De nuevo, buscó la inspiración en el mundo del terror. «*The Twilight Zone* (*La dimensión desconocida*) tiene esta continuidad», comienza. «Quiero decir: no está claro del todo lo que Rod Serling y la música proporcionan, pero hay algo que une las historias. Así que se trató de encontrar un hilo conductor narrativo para que esas historias no parecieran aleatorias, ya que parecía que todas exploraran temas similares».

Dallas también buscó la inspiración estructural en la obra de Gabriel García Márquez *Cien años de soledad* y descubrió que una vez que un par de historias estuvieran en marcha entrelazarlas haría que Giant Sparrow matara dos pájaros de un tiro. «Tras uno o dos años de desarrollo, nos dimos cuenta de que hacer que reaparecieran los mismos lugares y personajes era un arma muy poderosa», afirma. «No era una forma de ahorrar en los recursos que usábamos en las historias, sino que era algo que hacía que las historias fueran más interesantes y más propias del juego». Pero la maldición en sí misma era una continuidad retroactiva. «En cuanto supimos que todas las historias iban a tratar de gente que moría, tuvimos que buscar una forma de explicarlo».

No obstante, el impulso del estudio estuvo a punto de frenarse por el cambio de la distribuidora. Tras haberse asociado con Sony en enero de 2013 y haberse anunciado el juego oficialmente durante la PlayStation Experience de 2014, se encontró sin distribuidora cuando el objetivo de la titular del formato se alejó de lo indie. Por suerte, la transición a Annapurna Interactive en mayo del año pasado fue sencilla, gracias en buena parte al hecho de que varios de los ▸

productores con los que Dallas había estado trabajando en Sony Santa Mónica se habían ido a Annapurna mientras tanto. «Cuatro o cinco de las personas con las que interactuábamos cada día se habían trasladado aquí», recuerda. «Les había gustado lo que estábamos haciendo antes y querían que continuáramos, y que quizás hiciéramos algo más de lo que habríamos hecho».

En consecuencia, se conservaron dos de las mejores secuencias del juego. Un programa original más exigente, admite Dallas, probablemente habría conllevado que se acortaran algunas de las historias y las candidatas más probables hubiesen sido las de Gregory y Lewis Finch. Si has jugado al juego, entenderás la pérdida que esto hubiese significado. «Acabaron de una forma que nos satisfizo», afirma Dallas, «pero durante mucho tiempo estuvieron en duda. Eran historias complicadas».

En el primer caso, a Sony le preocupaba cómo reaccionarían los jugadores al ver a un bebé en peligro. «La gente del equipo que eran padres a su vez fueron los que más se opusieron», explica Dallas. «Debíamos asegurarnos de que el asunto se trataba con la gravedad apropiada y con respeto. Fue sin duda una de las primeras preocupaciones». Pero hasta que todas las partes dispares se pusieron de acuerdo durante las últimas fases del desarrollo, admite que no le parecía que fuera a ser un juego exigente desde el punto de vista emocional. «Te pasas mucho tiempo mirándolo como si fuera un montón de gráficos con toscos modelos en los que no hay música o efectos de sonido y se peta cada diez segundos, y es que no te lo tomas tan en serio cuando lo ves como si fuera un prototipo», recuerda. «Es solo al final cuando todo cobra forma cuando piensas: "Oh, sí, esto ya es real"».

Quizá aún más significativo es mencionar que Giant Sparrow estuvo a punto de verse obligado a acortar la historia que Dallas llama la «piedra angular» del juego. El relato del hermano de Edith, Lewis, que se evade de su trabajo de cortar cabezas de pescado en una empresa de enlatados local al sumergirse en un mundo fantástico imaginario, representa, probablemente, el uso más fascinante de los sistemas para comunicar una historia (y, en este caso, el estado mental de un personaje) desde *Brothers: A Tale Of Two Sons* de Josef Fares. El hecho de que la publicación fuera inminente y la complejidad de la secuencia hicieron que su destino pendiera de un hilo durante un tiempo, mientras se sometía a diversos enfoques. Y, entonces, el jefe de programación de los juegos de Giant Sparrow abandonó el proyecto. Por suerte, su sustituto salvó la situación. «Contratamos a alguien nuevo que era alucinante», dice Dallas. «El movimiento del pescado al trocearlo había resultado complicado e irritante, y nos había dado mucho dolor de cabeza, pero el nuevo programador lo reescribió por completo para que funcionara y, de pronto, todo comenzó a cuajar».

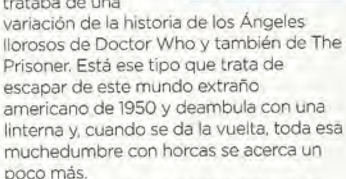
Mientras tanto, un horror sublime de un tipo muy distinto afectó a una de las otras estampas. El relato trágico de Bárbara, la estrella infantil, se narra en las páginas de un espeluznante cómic; lo primero fue la fiesta sorpresa de cumpleaños dentro de la historia, antes de que Dallas se fijara en Historias de la cripta y en la película de Halloween de John Carpenter. Invitó al compositor Jeff Russo a que hiciera una versión del tema icónico de esta última antes de plantearse si sería posible obtener los derechos de la real. Dallas incluso planeó pedir a Carpenter que pusiera la voz del narrador de la historia, aunque la huelga del Sindicato de Actores de Cine diluyó esa idea. «En realidad, no hablé con John Carpenter (directamente)», comenta Dallas. «No sé si se debe en parte a que sea un friki de los videojuegos, pero fue bastante sencillo. Nosotros preguntamos y él dijo que sí».

Se trata de una de las florituras alegres de un juego que, a pesar de su tema, evita caer en zalamerías. Esa era, claramente, una de las principales preocupaciones de Dallas y afectó a muchas de las elecciones de la narración, incluso hasta la última frase.

«Me ponía nervioso cualquier sentimentalismo sensiblero, incluso en detrimento del juego», afirma. «Una de las cosas de las que más hablamos hasta el lanzamiento fue lo que Edith diría al final del juego, es decir, su última frase, pero es que parece una auténtica manipulación tener algo que trate conscientemente de tocarte la fibra sensible de esa forma. No hay necesidad y resulta un poco chapucero. Para mí, comienza y termina con la empatía: se trata de crear un espacio en el que se te anima y se te permite sentir la empatía por otra persona».

El enfoque antológico del juego es algo que Dallas quiere repetir sin duda en el futuro hasta tal punto de sugerir que le encantaría ver a un grupo de desarrolladores colaborando en algún tipo de miscelánea de terror: el equivalente lúdico de la serie de *The ABCs Of Death* o la colección de metraje encontrado de VHS. «Nos funcionó muy bien», dice. «Me gusta que te dé la oportunidad de entrar y salir de las historias antes de que los jugadores se hayan olvidado de ellas. Quiero decir: acabo de comenzar *Metal Gear Solid V* y quizás llevo unas tres horas de juego y ya se me ha olvidado por completo lo que pasaba en el hospital al principio del juego y quiénes eran esos personajes. Y seguro que más adelante tengo que lidiar con ellos, pero no sabré cómo. Es agradable conseguir algo en lo que tras 20 o 30 minutos de juego sigas recordando quién es todo el mundo y no tener que dar la vara a nadie preguntando por ello». ■

Q&A



Ian Dallas
Escritor/director

¿Qué historia es la que sufrió más cambios?
La de Walter. Básicamente, se trataba de una variación de la historia de los Ángeles llorosos de Doctor Who y también de The Prisoner. Está ese tipo que trata de escapar de este mundo extraño americano de 1950 y deambula con una linterna y, cuando se da la vuelta, toda esa muchedumbre con horcas se acerca un poco más.
Después, hay una revelación gradual de que te encuentras en realidad en una maqueta de un tren y hay una mano gigante que se aproxima de vez en cuando para cambiar las cosas de sitio. Walter coge a esa persona diminuta que trataba de escapar y, entonces, se da cuenta de que él mismo debe escapar y sale del túnel (como en el juego acabado). La versión que publicamos era el 5 % final de este sueño absurdo y la parte de la apertura de la lata era una fase muy tardía del proceso.

¿Tratabas de evitar aposta el enfoque de la grabación de voz para la narración?
Sí y no. Para mí, como jugador no es algo que crea que los juegos hagan bien. La parte que me resulta interesante es: ¿qué se siente al ser un tentáculo gigante? ¿O qué se siente al estar en un columpio? Y fue en estos aspectos en los que invertimos al principio toda nuestra energía, en crear estos prototipos interactivos y la trama no se desarrolló hasta bastante más tarde.

De forma inusual, puedes darte cuenta del embarazo de Edith si miras hacia abajo.
Por lo general, no soy muy fan de los cuerpos en los juegos en primera persona, sobre todo, de los pies. Pero nuestra artista tecnológica Chelsea Hash se había aferrado durante tanto tiempo a la idea de mostrar el cuerpo de la protagonista que nos resultaba tan sencillo mostrarlo como no hacerlo. Me gusta que sea algo que los jugadores pueden descubrir por sí mismos. Algunos jugadores se quedaron muy sorprendidos por ello y otros como Neil Druckmann (que ha actuado como probador del juego), tan solo miró hacia abajo, creo que en la cocina, y dijo: «Oh, estoy embarazada».
Y después continuó como si nada (se ríe).

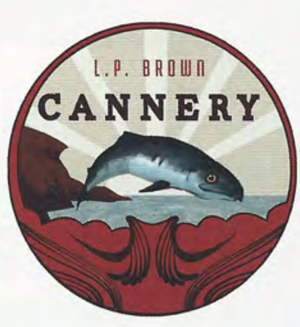


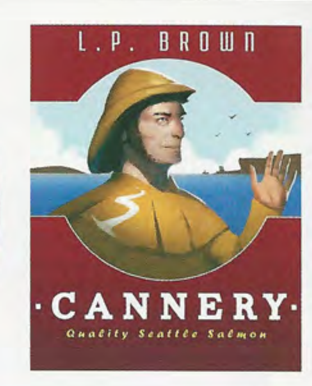


















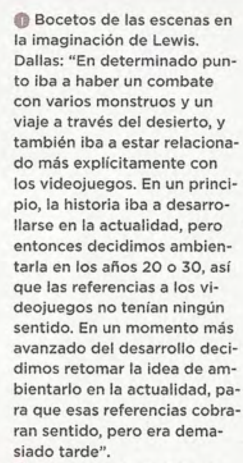


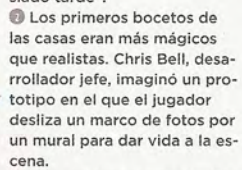










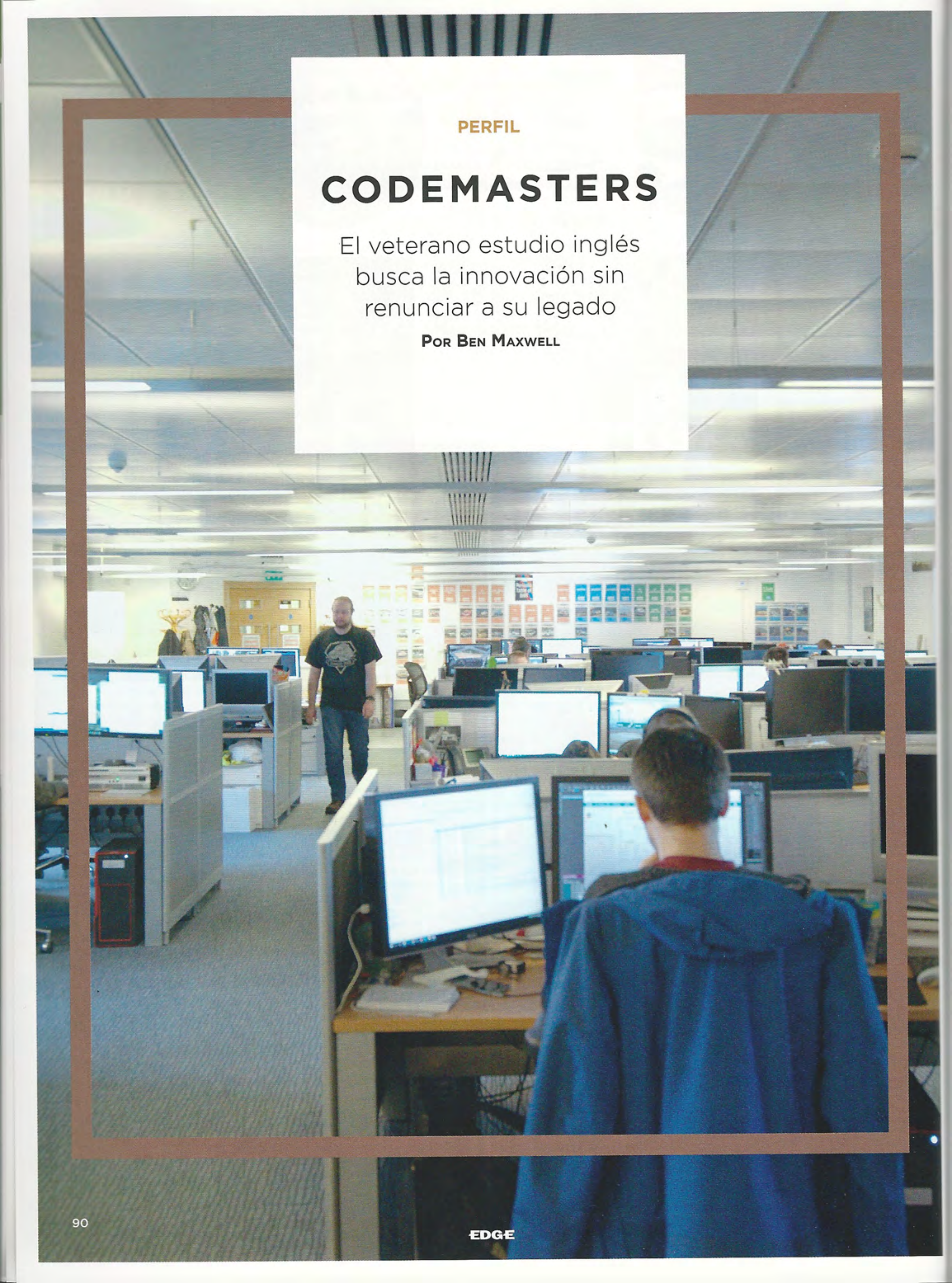




① Bocetos de las escenas en la imaginación de Lewis. Dallas: "En determinado punto iba a haber un combate con varios monstruos y un viaje a través del desierto, y también iba a estar relacionado más explícitamente con los videojuegos. En un principio, la historia iba a desarrollarse en la actualidad, pero entonces decidimos ambientarla en los años 20 o 30, así que las referencias a los videojuegos no tenían ningún sentido. En un momento más avanzado del desarrollo decidimos retomar la idea de ambientarlo en la actualidad, para que esas referencias cobraran sentido, pero era demasiado tarde".

② Los primeros bocetos de las casas eran más mágicos que realistas. Chris Bell, desarrollador jefe, imaginó un prototipo en el que el jugador desliza un marco de fotos por un mural para dar vida a la escena.

③ En la historia de Molly, controlas brevemente a una lechuza que persigue conejos. En las primeras versiones, tenías que atrapar topos que aparecían en agujeros del suelo.



PERFIL

CODEMASTERS

El veterano estudio inglés busca la innovación sin renunciar a su legado

Por Ben Maxwell



Fundado en 1987
Empleados 400
Personal clave Frank Sagnier (director ejecutivo), Mick Hocking (vicepresidente en desarrollo de producto), Clive Moody (productor ejecutivo senior), Paul Rustchynsky (director), Ian Flatt (productor ejecutivo), Steve Root (vicepresidente en desarrollo de servicios creativos)
Web www.codemasters.com
Palmarés Las sagas *Dirt, Grid, F1, TOCA, Colin McRae Rally* o *Micro Machines*
Proyectos actuales *Onrush*

Nadie se extrañaría al oír que *Dirt Rally* fue un punto y aparte. Al principio resultó ser un esfuerzo a medio gas, casi de acceso anticipado, que rechazaba el capricho de Codemasters de las interfaces elegantes y la accesibilidad total en favor de un modelo de conducción despiadado que dejaba el chasis al descubierto. No tenía nada que ver con sus antecesores, ni siquiera con *Dirt 3*, que ya se alejaba de las carreras húmedas y ventosas típicas de Europa en favor del americanismo temerario que ha ido definiendo la saga. En esa época, no parecía que el nuevo juego fuera a desviarse hacia el territorio de la simulación intensa.

Pero resulta que *Rally* era en realidad un proyecto de laboratorio y no solo un experimento. Mientras que *Dirt 4* mostraba un nivel de accesibilidad al que estábamos acostumbrados, el ADN de *Rally* estaba ahí y permeaba todo el juego. En realidad, *Rally* supuso una especie de punto de inflexión para el estudio.

«Codie ha visto muchos cambios en los últimos cuatro o cinco años», nos cuenta Clive Mody, productor ejecutivo senior. «No mentiré si digo que ha sido la época más dura para todos, pero ahora estamos saliendo del bache más fuertes que nunca. Estamos viviendo una especie de Renacimiento».

Dicho renacimiento trae consigo una nueva ola de éxitos para el estudio, así como un sentimiento renovado de libertad creativa. Tanto *Dirt Rally* como *F1 2017* han cosechado muy buenas críticas, y Codemasters ha traído sangre nueva al adquirir el equipo de desarrollo de Evolution Studios después de que Sony cerrase lo que quedaba de los creadores de *Driveclub*. Si a esto le sumamos una restructuración directiva, podemos decir que el equipo de Codemasters ha conseguido enderezar el volante.

«Parece que el éxito atrae al éxito», afirma Moody. «La gente se nutre de los comentarios positivos, y eso motiva al resto del grupo. El nuevo equipo directivo, que lleva ya un par de años, está muy centrado en el producto, sí, pero en el buen sentido. Entienden el desarrollo, entienden lo que sufrimos y que necesitamos tiempo, espacio y la potestad para decir qué es lo que le conviene al videojuego. Por supuesto que ellos nos guían en la dirección del mercado y la audiencia a la que queremos alcanzar,


Moody y Coleman, enfrente de la oficina general de Codemasters en Sotuham, que tiene un bar junto al lago y gimnasio propios.

pero nos dan muchísima vía libre. Solo esperemos no perdernos por el camino».

Esta nueva ética de trabajo no solo es sana para los trabajadores de Codemasters, sino también para el futuro a largo plazo de sus juegos. «Creo que antes la gente podía trazar un plan de juegos de salida y decir "aquí es donde haremos la pasta"», nos confiesa el jefe de diseño Paul Coleman. «Ahora creo que hay un sentimiento de protección con cada franquicia que no había antes. Claro que a veces la instrucción llegaba en un punto muy tardío y de repente teníamos que hacer otro juego de *Dirt* cuando ni siquiera estaba planeado, lo que teníamos que improvisar como estudio y sacarlo adelante».

«Clive y yo vivimos esto con *Dirt Showdown*, que solo tuvo nueve meses de desarrollo desde el diseño hasta que llegó a los lineales, más o menos. Lo mires como lo mires, fue un plazo demasiado justo y tan desagradable como te puedas imaginar. Sí, logramos sacarlo al mercado y claro que hubo un gran sentimiento de camaradería, pero acabó siendo un poco como estar en un campamento para prisioneros de guerra, en vez de un entorno agradable de desarrollo de videojuegos».

Your Stage, el potente motor gráfico responsable de las pistas generadas mediante procedimientos de *Dirt 4*, es un gran ejemplo de los beneficios del cambio de dirección de Codemasters. «En los viejos tiempos de Codemasters, cuando era más una cadena de montaje, esto no hubiera sido así», nos cuenta Moody. «Ahora es distinto. Your Stage ha tenido un gran periodo de gestación, quiero decir, llevábamos con la mosca detrás de la oreja desde *Dirt 3*, y estamos hablando de 2011. Se alargó: I+D interno, ir atacando el problema, esperar a que la tecnología llegase al punto en el que podía servirnos de algo. Este proceso en sí mismo da pistas sobre la posición de Codie hoy día y su cultura. Me atrevería a decir que, a partir de aquí, vamos a ir a mejor. Hemos estado cultivando buen karma».

El regreso triunfal del estudio también ha supuesto el regreso a lo que mejor se le da: los videojuegos de carreras.

«SI CONDUCIR Y COMPETIR SON LAS ACTIVIDADES QUE MÁS MOTIVAN AL EQUIPO, CENTRÉMONOS EN ELLO»

«Claro que Codie ha intentado catar un poco de cada género con el paso del tiempo. Unos nos han ido bien y otros... bueno, digamos que no tan bien», admite Moody. «Supongo que el núcleo de Codemasters está centrado en volver a la herencia del estudio: el género de carreras. Es todo lo que estamos haciendo ahora y lo que haremos en el futuro próximo».

«Al final, si conducir y competir son las actividades que más motivan al equipo, pues centrémonos en ello. Sabemos que tenemos un generoso palmarés en juegos de carreras, pero la intención es seguir expandiéndolo».

No obstante, reforzar su posición como especialistas en el género de carreras no significa que vayan a recuperar sus viejos vicios de diseño. Your Stage es un ejemplo innegable de la nueva línea de pensamiento del estudio, pero Moody y Coleman también quieren destacar el deseo creciente de incorporar los comentarios de los jugadores (evidente por el estreno de *Dirt Rally* como proyecto de acceso anticipado), así como reducir los ▶





El equipo, que abarca múltiples disciplinas, ocupa dos enormes plantas abiertas. El estudio está en medio de unas 17 hectáreas de campo, lo que les da un ambiente paz y tranquilidad.

excesos de interfaz que han plagado sus últimos juegos.

«Tal vez hayamos trabajado más de lo habitual en que la interfaz de usuario sea la estrella del espectáculo», admite Coleman. «En algunos momentos casi parecía que el juego se quedaba en segundo plano. Hemos intentado volver a poner la experiencia del jugador por encima de todo, ajustar la inmediatez de esa experiencia y, desde luego, que lo pasen bien».

«Dicho esto, creo que todavía puedes hacer un menú muy básico y que el juego se resienta, porque no tiene esos valores de producción que te hacen sentir bien desde que aprietas *Start*. Así que sigue habiendo un ejercicio de equilibrio de intereses. Me enorgullece haber formado parte de esos productos que tenían interfaces dignas de premios, pero también me alegro de que hayamos recuperado ese equilibrio entre prioridades».

Un aspecto de la manera de trabajar de Codemasters que no ha cambiado es el arrojo con el que empiezan cada proyecto de una saga conocida. Juegos como *Dirt: Showdown* fueron creados en condiciones poco favorables, pero es que el estudio ha adoptado una actitud valiente, casi temeraria, al experimentar desde nuevos ángulos, reformando (e incluso reinventando) sagas establecidas sin preocuparse por los riesgos comerciales que eso conlleva.

«Pues claro que es arriesgado, y no siempre sale a cuenta. De hecho, admito que no siempre sale bien», afirma Moody. «Pero la alternativa es quedarse quieto y sacar el mismo juego de siempre, que no te hace avanzar. Si lo único que haces es proporcionar la misma experiencia pero un poco más pulida, acabarás hundiéndote igualmente. La gente comenzará a sentir resaca de tu franquicia. A veces toca arriesgarse, y creo que la parte directiva de Codemasters nos da la flexibilidad y el apoyo para que podamos hacerlo».

Alcanzar un equilibrio entre las expectativas de los fans más veteranos a la vez que se innova no es tarea fácil, y aunque Codemasters ha demostrado que sabe reinventarse, su extenso legado es una presión añadida.

«A veces puede ser una hoja de doble filo, por descontado», confiesa Coleman. «Aunque ese legado es por lo que me metí en videojuegos. Era un universitario intentando ser ingeniero de automoción, pero cambié de especialidad por lo bien que me lo pasaba jugando a *TOCA y Colin McRae*. Entonces me enteré de que Codemasters estaba a la vuelta de la esquina de Coventry, donde estudiaba, y me centré por completo en entrar en el estudio. Por eso el legado es tan importante para mí, desde una perspectiva creativa y también sé lo importante que es para muchos de nuestros fans. Lo importante es no intentar revender lo mismo todo el tiempo porque tenemos que seguir siendo relevantes. Hay que buscar el próximo gran proyecto».

«Lo que aprendimos de *Dirt Rally* es que ahora podemos armar algo espectacular todos juntos; un buen juego con grandes valores de producción», añade Moody. «Solo espero que podamos atraer a una audiencia mayor de la que atrajimos con *Dirt Rally*. Quizá incluso podríamos intentar atraer de nuevo a esos jugadores de *Dirt 3* y *Dirt 4* e incluso gente nueva».

La creciente popularidad del simulador de carreras de coches también supone una gran oportunidad para Codemasters. El estudio tiene experiencia en salirse de la norma, pero también es veterano en crear juegos que abarcan casi cualquier tipo de modelo de carreras. Sin duda esa experiencia combinada beneficiará su posición en los próximos años.

«CREO QUE HA HABIDO DEMASIADA CONEXIÓN ENTRE SIMULACIÓN Y DIFICULTAD»

«Personalmente, creo que ha habido demasiada conexión entre simulación y dificultad, que un juego fácil jamás podría ser considerado un simulador», afirma Coleman. «Pero cuando hablas con ingenieros de coches y pilotos de carreras, lo que buscan es que un coche sea liviano, predecible y que se conduzca de la forma más efectiva posible».

«De modo que lo interesante para nosotros es aplicar esos conocimientos que tenemos en conducción y llevarlos hacia ese lado del espectro. Claro que existe un colectivo de jugadores de carreras exigentes que esperamos poder atrapar, pero eso no quiere decir que no haya otro tipo de público que solo quiera coger un coche que corra y pasarlo bien. Nuestro trabajo es intentar hablar a ambos grupos de personas». ■



❶ *Micro Machines World Series* se lanzó en verano de 2017.
❷ La saga *Grid* tiene competiciones de derrapes, carreras callejeras y circuito cerrado.
❸ TOCA se centró en carreras de turismos, pero la saga acabó reinventada en *Grid*.
❹ *Dirt* ha recogido el testigo que dejó *Colin McRae Rally*.

PLAY

CRÍTICAS, PERSPECTIVAS, ENTREVISTAS, NÚMEROS

SEGUIMOS JUGANDO

***Destiny 2* PS4**
Has leído bien. Tras unos meses en los que estuvimos a punto de borrarlo para ganar espacio en el disco duro, hemos regresado al universo compartido de Bungie. Warmind ha salido recientemiete y la historia no nos ha parecido nada del otro mundo, pero la actualización ha hecho maravillas y parece que ahora tenemos un final que saborear.

***Donkey Kong Country: Tropical Freeze* Switch**
Su precio es un escándalo (no nos parece justo vender una remasterización con pocas mejoras a un precio más alto que el original), pero *Tropical Freeze* es excepcional cuando alcanza su máximo rendimiento. Si resulta que esto es el precalentamiento para el glorioso regreso de Retro Studios, le perdonamos a Nintendo esos 60 euros de precio de venta.

***Yakuza 6: The Song of Life* PS4**
Nos estamos tomando un descanso de las brillantes luces de Kamurocho. Todavía quedan, después de todo, algunos lugareños de los cuales no nos hemos hecho amigos en el minijuego del bar. Estas actividades encajan con alguien de la edad de Kiryu, pero todavía no está preparado para envejecer: la saga todavía no ha saltado sobre el tiburón, pero la misión final de pesca deja la puerta abierta a hacerlo.

EN ESTE NÚMERO

Para el niño y la niña

Tras la resaca del E3 2018, nos asaltarán unas semanas ideales para ponerse al día con lo pendiente, y las críticas que traemos en este número son un buen ejemplo de que prácticamente todo el mundo, independientemente de la plataforma que posea, tiene opciones para ello. En PlayStation están de enhorabuena con el nuevo *God Of War*, que se postula como uno de los candidatos a juego del año desde el minuto uno. *Detroit: Become Human*, por su parte, supone una apuesta fresca y diferente a lo que tenemos a diario, con David Cage intentando explorar los límites de su narrativa. Los afines a Microsoft, en cambio, pueden seguir disfrutando de *Sea Of Thieves*, que continuará añadiendo contenido a un videojuego con buenas ideas pero todavía algo cojo de opciones. Lo jugarán en Xbox, pero también en PC, donde pueden estar de celebración: *Pillars Of Eternity II: Deadfire* ha cumplido las altas expectativas. En Nintendo, *Football Manager Touch 2018* lleva la gestión deportiva a Switch, mientras que el Pokémon más famoso del mundo habla y toma café en 3DS con *Detective Pikachu*. Ah, y no se nos olvida: el terreno español vuelve a cobrar protagonismo con *Flynn and Freckles*, del estudio madrileño Rookie Hero Games, y Solo, la original propuesta del Team Gotham. Ambas críticas, como habitualmente, vienen acompañadas de entrevistas. Ya lo veis, ¡será por posibilidades!



Pillars Of Eternity II: Deadfire

En la sede de la Compañía Mercantil Vailiana en Neketaka, los burócratas andan preocupados: no tanto por los misteriosos movimientos de Eothas, un dios en su forma física cuyos pasos están causando la devastación y la muerte en el archipiélago de Llama Extinguida (Deadfire), sino más bien por sus intereses en la extracción de la adra luminosa. La roca se pone de color turquesa con las almas mortales que esperan para regresar a la tierra de los vivos la siguiente vez que gire la rueda de Berath, el sirviente de la muerte, y los mineros han estado vendiendo esas almas a modo de panacea a los aventureros y animantes que estén dispuestos a aprovecharse de su poder restaurador.

Se convierte en un gran negocio, muy a pesar de los indígenas Huana, que no han tenido más remedio que establecer un acuerdo a regañadientes con las compañías mercantiles para garantizar su supervivencia.

Unas cuantas islas al sur de Fort Deadlight, las preocupaciones del capitán pirata Benweth no podrían estar más alejadas de dioses alborotadores o de conglomerados en apuros financieros. Acaba de hacer naufragar el barco del Observador de Caed Nua y ha regresado a casa para celebrarlo con la compañía de un par de cortesanas. Escucha las risas indecentes que hay a los pies de la corte, suscitadas por el grog matadioses y el estofado picante de la cocinera Maina, y, por el momento, se olvida de sus muchos enemigos. No tiene ni la menor idea de que el clavicordio que está a punto de tocar ha sido manipulado con una bomba de ceniza.

Se trata de un mundo en el que te sumerges: un mundo sobre el que te paras a pensar cuando no estás en él. Por sus materiales promocionales, pensarías que *Pillars Of Eternity II* es tan solo un juego basado en tirar los dados y lidiar con fichas de personajes, y que se ha diseñado para poner a prueba el temple de los veteranos de las mil horas de juego de *Baldur's Gate*. Desde luego, no elude su responsabilidad con respecto a los aficionados a los juegos de rol occidental clásico que ayudaron a financiarlo, pero este juego se define por su fantasía elaborada de forma magistral y no por sus menús de valores. Si el primer *Pillars* quiso caminar sobre seguro con su mundo fantástico europeo sobradamente familiar, no se podría decir para nada lo mismo de su secuela. El archipiélago de Llama Extinguida es rico, está caracterizado por una serie de tejemanejes políticos que podrás seguir e incluso involucrarte en ellos, está poblado de tribus, facciones y razas cuya identidad e interactuación resultan fascinantes de observar, y, quizás lo que es más importante, dispone de misiones que te harán sentirte parte de este mundo en lugar de un mero y obediente buscador de puntos del mapa.

Para aquellos que no se hayan pasado los últimos 20 años pasando y volviéndose a pasar los RPG de Infinity Engine de Black Isle, *Pillars Of Eternity II* evoca una serie de juegos que aunaban las reglas de AD&D con un texto bien escrito que se aventura en un plano isométrico. El combate es en directo, pero se rige por un sistema basado en tirar los dados que requiere la microgestión del equipo e ir pulsando el botón de pausa en mitad del combate para emitir órdenes. Ejemplo: los nagas Coral causan daños fulminantes, así que debes ubicar tus tanques al frente para neutralizarlos. Son sensibles a los daños de descarga, así que haz que tus hechiceros lancen hechizos de descarga mientras que un sanador mantiene en funcionamiento los dos tanques y una utilidad potencia sus valores de ataque. Reanuda la partida. Observa cómo se desarrollan las órdenes configuradas. Pausa.

Desarrollador Obsidian Entertainment
Distribuidora Versus Evil
Formato PC
Lanzamiento Ya disponible

Se trata de un mundo en el que te sumerges: un mundo sobre el que te paras a pensar cuando no estás en él.



Plurilingüismo
La construcción de los idiomas ficticios de *Pillars Of Eternity II* es pura genialidad. No solo van abriéndose paso a través de tu mente a lo largo del tiempo, como la jerga inventada e inspirada en los idiomas eslavos de La naranja mecánica de Anthony Burgess (hasta que de pronto la hablas a la perfección), sino que también te aportan mucha información sobre sus hablantes. El vailiano usa muchos sonidos del latín y las lenguas romances (per complanca es gracias; belfetto es bueno o fantástico) para crear una percepción de invasores cultos. En cambio, el idioma rautaui se basa en el maorí y pretende crear un paralelismo con un idioma tribal. Mientras algunos desarrolladores se contentarían con agregar una línea en la descripción del personaje, Obsidian ha creado fragmentos de idiomas nuevos para caracterizar a sus PNJ.



Todo lo que esté por encima del modo de dificultad «Historia» es asombrosamente complicado. Asociado a esa complejidad mecánica está el estilo de narración por medio de la escritura, a veces con narrador y actores de voz, y a veces ilustrado en escenas estáticas.

Cuando llegó la primera parte de *Pillars*, bastaba con que tuviera el aspecto y se jugara del mismo modo que *Baldur's Gate o Icewind Dale*, sin plasmar realmente las cualidades por las que esos juegos han sido siempre y son tan venerados. *Pillars II* es una propuesta diferente. No satisfecho con imitar los viejos juegos de Black Isle, convierte las limitaciones del diseño isométrico y las páginas y páginas de texto en sus puntos fuertes para recordarte lo que se puede lograr con un par de imágenes estáticas y las palabras adecuadas.

El ambiente recuerda al de la piratería caribeña de la era colonial, pero por muy tentados que estén, ninguno de los habitantes de Deadfire soltarán un «¡Arr!» en tu presencia. En su lugar, las conversaciones están salpicadas de palabras ocasionales en el idioma nativo del personaje (traducidas al castellano al colocar el ratón sobre la palabra), lo que potencia la idea de que este sea un mundo que funciona más allá de tu entendimiento y que continúa existiendo cuando no estás en él. Los PNJ ejecutan rutinas diarias basadas en ciclos de día y noche por esto mismo, aunque las con-

versaciones pueden resultar sumamente espeluznantes en cuanto a su especificidad: dos especialistas en arcabuces jactándose el uno frente al otro de un buen disparo en medio de la batalla o una discusión que se origina sobre algo que un PNJ dijo en la anterior ciudad. Como todo aquí, las relaciones entre personajes se rigen por un sistema transparente a la par que complejo cuyo resultado final es simplemente un mundo más apasionante.

La innovación más osada de Obsidian en esta secuela es la introducción de un elemento de gestión de barcos. Ya no eres simplemente un observador con la capacidad de leer y comunicarte con las almas, ahora eres capitán y estás a cargo de enrolar a una tripulación, alimentarlos, mantenerlos animados y mejorar tu barco. La navegación por el archipiélago se maneja siempre de esta forma: pones rumbo a una tierra nueva y te enfrentas a las naves enemigas que aparecen a través de secuencias de texto multitrayecto.

Junto con un sistema de combate ya bastante artificioso, hay mucho que asimilar. Durante las primeras horas, la partida parece estar aquejada (desde un punto de vista positivo) de un montón de partes en movimiento que requieren tu atención, pero el miedo a que te sientas abrumado va remitiendo. Te distraes con conversaciones sobre dioses en otros planos; te despistas con los peligrosos experimentos con adra del director Castol; te desvías de la línea argumental principal al dejarte engatusar por ciertas compañías afectivas y batallas navales sorpresa con los saqueadores de los Principi. Lejos de catalogarse simplemente como la vieja escuela, *Pillars Of Eternity II* es un juego de sistemas y configuraciones que funciona en perfecta armonía y con un espíritu pionero y que revela lo que los jugadores echaban de menos de «tiempos mejores».

9



ARRIBA La IU te permite saber por qué se te ofrecen ciertas opciones de diálogo: quizás para cumplir un determinado requisito de valor o por haber tomado una determinada decisión al principio cuyas consecuencias te lleven aquí. **MEDIO Y DEBAJO** Un valor alto de percepción marcará las trampas escondidas y los contenedores de botines por el mundo de juego. La primero puede marcar, a menudo, la diferencia entre la vida y una muerte, especialmente, embarazosa.

God of War

POR SERGIO BUSTOS

¿Te has reído de eso?
- No.
¿Seguro?
- Yo no me río.

Desarrollador Santa Monica Studio
Editor SIE
Formato PS4
Origen EE.UU.
Lanzamiento Ya disponible

Kratos se ha reído. Aunque esconda la carcajada, sabemos que también se ríe. Porque no es lo mismo sonreír que reír. Y Kratos ríe. No es lo mismo soltar lágrimas que llorar. Y Kratos llora. Y no es lo mismo dar las gracias que agradecer. Y Kratos agradece. En la nueva entrega de *God of War*, su protagonista no ha dejado de ser un dios, pero esta vez es más humano que nunca. La terquedad le define, pero también la madurez, imprescindible cuando le persigue una vida paternofilial que no parece haber buscado. Y, siendo solo la relación entre un padre y un hijo, será el reto más grande al que todo un asesino de dioses se haya enfrentado nunca.

Atreus, por su parte, sí sonríe, suelta lágrimas y da las gracias. Porque es un niño, y los niños hacen esas cosas más a menudo que cualquier adulto. Él nunca ha dejado de serlo, aunque en su interior brote una naturaleza divina. Su padre no ha estado junto a él en los años clave de su infancia, y ahora que su madre no está y conviven juntos, tampoco le siente cerca. La culpa la tiene un Kratos para el que todo es tácito; un Kratos que no puede resistir agrandar ese trauma a través de la palabra. «Chico», le dice a menudo, reiterando en cada frase que no está listo para enfrentarse a sus miedos. Pero Atreus está más que listo, porque su mayor miedo es la relación con su padre, y a esa le hace frente desde el principio.

El viaje es, sin embargo, el verdadero protagonista de lo nuevo de Santa Monica Studio. No es únicamente el trayecto de un padre y un hijo a la montaña para arrojar las cenizas de su madre, sino que hablamos de un viaje introspectivo de Atreus, ansioso por descubrir realmente quién es. También lo es para el jugador, que retorna novato en estas lides, con otra mitología en la que indagar y otras tierras por explorar. Lo nórdico se siente tan robusto como el nuevo Kratos, y sigue habiendo lugar para lo bello, lo infernal, lo oscuro y lo colosal. La cámara al hombro hace justicia a esto último, con lo titánico percibiéndose como tal sin la necesidad de hacer a Kratos pequeño en pantalla como en anteriores ocasiones. *Jörmundgander*, visitada y revisitada en cada avance del juego, es quizá uno de los pocos ejemplos en los que resultaba fácil transmitir ese vértigo, pero la Serpiente del Mundo es solo una más en el mar de inmensidad que alimenta la obra de Cory Barlog con cada detalle. Gira una simple esquina y te darás cuenta de que la evolución en cuanto al mimo respecto a sus predecesores es mayúscula. Por cuidado, hasta otorga visibilidad a los actores y actrices de doblaje en los títulos de crédito iniciales. E incluso el niño menciona que pensaba que habría un trol en cierto puente del escenario cuando la primera vez que nos enfrentamos a uno no es donde el tráiler del E3 nos lo mostró.

> No hablamos únicamente del trayecto de un padre y un hijo, sino de un viaje introspectivo de Atreus y el jugador



La sangre es uno de los pocos elementos que se deja ver algo menos que en los videojuegos anteriores. Eso no evita que la acción siga teniendo su peso en la balanza a través de un sistema de combate que resuelve todas las dudas desde el minuto uno. El divorcio con el *hack and slash* se queda en discusión de pareja cuando encadenamos secuencias de botones acompañándolas de contraataques y ataques rúnicos especiales. El diseño acompaña a las mecánicas, y si esta vez tenemos una vista cercana y nos desprendemos del botón de salto, los enfrentamientos también requerirán ser cercanos y más metódicos. No es sencillo que con los ataques simples barras a varios enemigos, por lo que cada uno de ellos es un duelo particular de uno contra uno mientras gestionas las acometidas del resto. Estar atento a los indicadores cuando intentan golpearte por la espalda es un precio que estamos dispuestos a pagar si la recompensa es una batalla tan personal y bruta. Porque, aunque no resulte a veces tan visceral como antes, *God of War* cambia lo gore por lo bárbaro. Atreus no puede evitar exclamar un «¡hala!» cada vez que ve a su padre cometer alguna hercúlea brutalidad. Un Atreus que, con el paso de las horas, se torna esencial para afrontar la contienda que tenemos ante nosotros. Según gestionemos su ayuda –con avisos, zancadillas al rival, diferentes disparos de su arco e invocaciones mágicas–, el combate puede ser el patio de recreo de Kratos o un adrenalínico agobio del que será difícil salir vivo.

La ira, que pasa a ser alimentada por los peligros del camino ante la ausencia de sed de venganza, te sacará de más de un apuro cuando las cosas se tuerzan. Porque se torcerán, y cuando eso ocurra deberás aprender a priorizar. Elimina a un *viken* antes de que se cure, saca tu escudo para resistir el veneno a distancia de una bruja, lanza tu hacha hacia las pesadillas que sobrevuelan tu cabeza o aturde a los *draugr* a puñetazos para ejecutarlos. En estas dos últimas situaciones percibirás algunos de los puntos altos y bajos del juego. Punto alto es el Hacha Leviatán, cuya dinámica de ser arrojada y devuelta a tu mano desde la lejanía se encuentra tremendamente bien aprovechada. No solo la utilizaremos en el combate, sino que resolveremos multitud de puzles que, sin ser el *summum* de la complejidad, nos sorprenderán en alguna circunstancia por lo bien llevados que están. Punto bajo, por su parte, es la escasez de variedad de jefes finales y de ejecuciones, más cuando estas están pensadas con el objetivo de suponer una recompensa para el que ha afrontado bien la pugna. Lo cierto es que la sensación de estar ante el mayor desafío que nos ha propuesto esta franquicia es algo únicamente positivo, con una pri-

mera dificultad para el mero disfrute cinematográfico, dos muy dignas si queremos explotar nuestra habilidad y una última que se encargará de desquiciarnos sin la necesidad de recurrir a lo injusto para tumbarnos. Escojas la que escojas, puedes estar tranquilo: el diseño de niveles te ayudará colocando una piedra de salud en el lugar idóneo e incluso algunos objetos cambiarán su naturaleza en función de lo que necesites en ese momento.

El ritmo se ve acrecentado no solo por los elementos de acción, sino en gran medida por un plano secuencia que sienta un precedente en la historia reciente de los videojuegos. Su tratamiento es una barbaridad técnica a todas luces, más si tenemos en cuenta la propuesta de mundo abierto dentro de la linealidad del desarrollo principal. A pesar de ello, ese ritmo se ve interrumpido por un añadido de elementos RPG que no acaba de conectar del todo bien con la propuesta. Existen premios demasiado intrascendentes en algunos cofres y armaduras o panceras muy similares que varían poco tus estadísticas. Las mejorarás en las tiendas de Brok y Sindri, dos hermanos enanos con una intrahistoria superficial que además te aportarán objetivos secundarios. En algunos de ellos, así como en los lugares alternativos que visites tras terminar el juego, se encuentran los retos de mayor calado, pero también otros tan irrisorios como localizar y acertar a 51 cuervos de Odín. Todos estos elementos y notificaciones no molestan ni aturullan, pero te hacen navegar entre menús más de la cuenta, algo que desmerece un poco el conjunto cuando estamos ante una apuesta tan cinematográfica.

El fantasma ya no lo es solo de Esparta. Persigue a nuestro protagonista hasta su liberación afectiva, la cadena que le falta romper. La obra de Santa Monica es hoy un vestigio de lo que fue, donde lo nuevo no deja de sumar y lo viejo de enriquecer. Los ojos alicaídos de Kratos dicen más que cualquier mirada de la Antigua Grecia, y cada conversación construye una narrativa a la que sería imposible llegar sin Atreus, con esa personalidad dicharachera tan opuesta a la de su padre, a menudo callado. Y es que *God of War* es un juego de silencios. Unos silencios que nunca desentonan y marcan la pauta de cada nueva hazaña, la última siempre a la altura de la anterior. Para la próxima, y por una vez, parece que no hará falta pedir a los dioses. ■

9



Mirando al Valhalla
Aunque puedes enfrentarte a ellas desde que consigues un cincel para abrir cámaras ocultas, las valquirias son enemigos dirigidos a retarte en el *endgame* si te has quedado con ganas de más. Hay nueve, y deberás liberarlas de una condena en combates frenéticos donde el *parry* y tu equipamiento serán clave. Mejóralo con Brok y Sindri y añade talismanes y encantamientos, así como una piedra de resurrección. Aprende sus patrones y qué movimientos puedes bloquear y cuáles no. Cuando te hagas con sus yelmos, podrás acudir a la sala del Alto Consejo de las Valquirias y desbloquear un trofeo.

Detroit: Become Human

Por Sergio Bustos

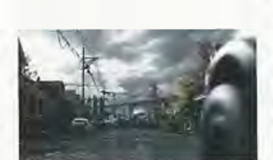
Detroit: Become Human arranca con la misma escena que hemos visto incontables veces. Connor, un androide negociador de *CyberLife*, debe intervenir para intentar salvar la vida de una niña en las manos de otro que se ha rebelado: un divergente. Todo pinta bien hasta que David Cage, su creador, nos pone -literalmente a tres pasos desde que tomamos el control- ante la posibilidad de decidir si volver a meter un pez en una pecera de la que ha salido disparado. Una interacción que no aporta absolutamente nada a lo que está sucediendo y que, me temo, se hace con el único objetivo de hacernos mirar lo bien recreado que está el acuario modelado por Quantic Dream. Es una buena manera de quitarse las caretas desde el inicio, y nosotros lo agradecemos: quien no conozca a De Gruttola, rápidamente lo hará. Su estilo es chocante y confronta con la percepción que gran parte del público tiene sobre el videojuego y su narrativa. Nos habla con cierta grandilocuencia y a menudo abusa de frases lapidarias propias del cine de superhéroes que no le sientan bien al conjunto. Al «mi nombre es Connor; esta es nuestra historia» de aquel primer tráiler en el E3 le acompaña un «esto es nuestro futuro» que nos advierte la androide que nos guía en la configuración del juego nada más comenzar.

El nuevo exclusivo de PlayStation 4 no difiere mucho de lo que encontramos en el currículum de Cage. *Omikron: The Nomad Soul* le hablaba al jugador de una manera muy original; *Fahrenheit* te atrapaba hasta su desviación final; *Heavy Rain* era una propuesta más fresca e íntima; y *Beyond: Dos Almas*, por mucho que se maquillase en su promoción, no era otra cosa que un *blockbuster* repleto de clichés cuya única diferencia con cualquier otro título de acción del mercado era que esta ni siquiera era activa, sino que se basaba en la explotación de *quick time events* y sencillos movimientos. En él daba igual lo que hiciéramos porque el juego no nos penalizaba: llevábamos a Jodie y, aunque fallásemos, la escena continuaba y el nerviosismo por acertar o no resultaba inexistente. En *Detroit* regresa esa atención por lo que estás haciendo y las consecuencias por nuestros actos. Como en *Heavy Rain*, controlamos a varios personajes y podemos perderlos -un cúmulo de malas decisiones pueden ocasionar la muerte- o perdernos el desenlace que nosotros consideraríamos ideal. Lo nuevo de Quantic Dream es una amalgama de los aspectos que definían a cada uno de sus juegos anteriores, pero la toma de decisiones termina llevando la obra a otro escenario mayor, uno que lo potencia a un nuevo nivel.

Al contrario que en otros videojuegos que presumen de ello cuando realmente no lo cumplen, aquí el árbol de decisiones es real, y de hecho puede consultarse. Incluso puedes conocer si tus elecciones son como las del resto de jugadores al final de cada capítulo. Además, la curiosidad y la exploración te harán desbloquear nuevas opciones de diálogo o acción, lo que es beneficioso por definición. Cuando te pones manos a la obra, sabes que una respuesta ha afectado al desarrollo. El mismo juego te muestra constantemente la variación de la probabilidad de éxito que tienes de cara a conseguir tu objetivo. También si un personaje ahora te ve amigable o, por el contrario, le caes mal. Se trata de un estilo algo más depurado que aquel de Telltale con el «X personaje recordará esto». A algunos nos hubiera gustado desconocer estos indicadores para llegar con mayor misterio al desenlace de cada situación, pero las conversaciones y los encuentros están bien trabajados y moldean la mecánica principal del título. La otra, dejando a un lado los momentos vertiginosos, es la investigación, donde unos indicadores te guían en un proceso hacedero y tedioso. En él, y mediante apretar botones, el personaje analizará las pistas que encuentre y después reconstruirá lo sucedido con una reproducción con siluetas que te llevará hasta el inicio del hecho. Una vez ahí, se te señala la información clave del mismo y el juego te escribe en pantalla el descubrimiento que has logrado revelar gracias a tu inconmensurable habilidad moviendo la cámara y apretando el triángulo. Lástima esa desconfianza en las capacidades de deducción del jugador, la hubiéramos agradecido.

Desarrollador Quantic Dream
Editor SIE
Formato PS4
Origen Francia
Lanzamiento Ya disponible

Cage acierta al señalar los problemas de discriminación y la disyuntiva de los androides a la hora de inmiscuirse o no en las relaciones entre humanos



Qué bien se ve el futuro *Detroit* roza lo apabullante técnicamente. Sus limitaciones permiten a Quantic Dream arriesgar más en lo gráfico y lo artístico, pero la captura de movimiento y la recreación facial rozan un nivel muy alto. Como siempre, todo viene acompañado de un cuidado cinematográfico con planos impecables en ciertos momentos.

Nos encontramos en noviembre del año 2038, un futuro distópico bajo una incipiente rebelión. Los androides son el día a día en la ciudad de *Detroit*. La compañía *CyberLife* comercializa con ellos: son obreros y dependientes, hacen las labores de casa e incluso los deberes del instituto y la universidad de los hijos. Esto, por supuesto, origina un conflicto social que va en aumento. Les han quitado el trabajo a multitud de detroitinos, que están bajo un 35% de paro. Algunos piden en la calle bajo carteles que rezan que los androides han arruinado América; otros tocan la guitarra pidiendo un dólar a cambio de lo que ellos denominan «música humana». Hasta los equipos de béisbol están comenzando a fichar no humanos para sus filas. Son datos que conocemos en intrahistorias recogidas en revistas o eventos que podemos descubrir si nos paramos a mirar un poco. Tratan discusiones sociales, desde si la empresa productora de androides podría utilizar la privacidad de las personas para venderla hasta si un vehículo manejado por ordenador debe decidir en caso de accidente qué humano es mejor salvar por considerarlo más valioso para la sociedad que otro.

Los tres androides que controlamos son Connor, Kara y Markus. Connor debe trabajar con un teniente de policía, Hank, reticente a los androides y harto de su vida y trabajo. Se ocupan de los casos de divergencia y buscan la explicación a por qué una máquina desarrolla identidad propia y desobedece. Son los casos de los otros dos personajes que



IZQUIERDA En 2038, la ciudad de *Detroit* se ha convertido en una de las urbes más avanzadas del mundo. **DEBAJO IZQUIERDA** Los androides están obligados a viajar en la parte trasera de los autobuses. Parece un claro guiño a Rosa Parks. **DEBAJO DERECHA** Los disparos regresan en lo nuevo de Quantic Dream. Es, quizá, su videojuego con más componente de acción.





dirigimos. Kara es una androide que vive con un padre drogadicto y su hija Alice, que sufre el maltrato del primero. Ambas escaparán y tendrán que buscar una nueva vida en una relación madre-hija marcada por la intranquilidad y la fragilidad de una niña. Markus, en cambio, es un androide que sirve a Carl, un artista anciano en silla de ruedas y enfermo que vive en una lujosa casa de un buen barrio de la ciudad. Está a favor de los androides; lo considera un progreso imparable y motiva a Markus a ser más que una máquina. «Llegará un día en el que no esté aquí para cuidar de ti. Tienes que protegerte, tomar decisiones. Decidir quién eres y quién quieres llegar a ser. Los humanos son máquinas frágiles. No dejes que nadie te diga quién eres», le insiste. Cree en Markus y le da la oportunidad de mostrar talento, más allá de ser un simple recadero. Él será el líder de una revolución en la cual, si bien Cage acierta al señalar los problemas de discriminación y la disyuntiva de los androides a la hora de inmiscuirse o no en las relaciones entre humanos, peca de poco cartesiano. En ocasiones pisa en el pantanoso terreno de lo casi paranormal en ese ansia por elaborar escenas impactantes más que por darle coherencia al ritmo que viene estableciendo a lo largo del metraje. También parece obligatoria la presencia de momentos de acción superlativa, cuando quizá se agradecería que el videojuego fuese todo lo personal y detallista que es en su primer tercio.

Es en el último tramo donde *Detroit* titubea, pero aun así se mantiene hierático porque sus cimientos son gruesos. Ávido por ir siempre un paso más allá, su autor insufla vida creíble a los androides, un factor que ayuda al jugador a preguntarse sobre sí mismo y el camino del ser humano en sociedad. Los

En el último tramo *Detroit* titubea, pero aun así se mantiene hierático porque sus cimientos son gruesos



Estás hecho una máquina
Los androides de *Detroit* parpadean. Tienen todo lo que le caracteriza a un ser humano porque sus creadores, *CyberLife*, desean que la integración de los mismos en la sociedad sea total. Es una buena justificación para que David Cage utilice ciertas expresiones en sus rostros o movimientos para transmitir sensaciones de igual manera que lo hace con los personajes humanos.

androides se ven abrumados por instrucciones irracionales y llegan a emular las emociones humanas. Miedo, rabia o amor. Comportamientos impredecibles al fin y al cabo. Incluso esperan un mesías para liberarles: surge el sentimiento religioso y la fe en ellos y se preguntan qué hay después de la muerte. Cage está constantemente utilizando los espejos para hacer que nos miremos en busca de una identidad, y su sistema de elecciones refuerza cada una de las historias, que al final del juego se vuelven propias, nuestras.

La fortaleza de *Detroit: Become Human* puede llegar a ser precisamente su gran debilidad. Puesto que los caminos son tantos y las escenas tan opuestas, tu experiencia puede ser mejor o peor dependiendo de tus decisiones, puesto que no todas las situaciones están igual de bien llevadas que otras. Pero esa dualidad es un riesgo que agradecemos, porque este se convierte en la principal virtud de un título con el que Quantic Dream por fin parece haber centrado su objetivo. Sí, es una obra de acción y ciencia ficción, y la narrativa está mejor llevada en su primera mitad que en la segunda, pero no se desvía en demasía de la premisa (el error de otras ocasiones) y, aunque los giros no sean epifánicos, poseen una base que no engaña al jugador. *Detroit* te habla de personas poniéndote en la piel de una máquina, y resulta enriquecedor ver que tu elección al tratar con cierta personalidad da los frutos que supones que daría en una conversación real. Lo nuevo de David Cage, aun con todas las limitaciones características de su sello, nos lanza sin pudor multitud de mensajes y debates propios de la naturaleza del ser humano. Y eso es, como mínimo, algo que celebrar. ■

7

PLAY SCRIPT

David Cage y la antítesis narrativa de Fumito Ueda

Por Sergio Bustos

Cuesta más empatizar con un personaje humano de Cage que con un chico que escala un coloso

En 2012, David Cage probó *The Last Guardian* cuando este ni siquiera tenía previsto llegar a las tiendas en una nueva generación. «Me encanta el trabajo de *Ueda-san*. Creo que es uno de los creadores más talentosos de la industria. Realmente admiro sus proyectos. Tienen un gran sentido de la poesía y la habilidad de narrar historias simples pero poderosas», dijo sobre el creador nipón. Seis años más tarde, el videojuego del Team ICO es una realidad y *Detroit: Become Human* ahora le acompaña en el catálogo de exclusivos de PlayStation 4. En él, incluso parece haber una referencia a la historia de Trico y el niño en una televisión del hogar en el que sirve la androide Kara.

Cage ha pecado habitualmente de sibarita en cuanto a videojuegos se refiere. Pocas veces ha tenido buenas palabras hacia una industria que pretende cambiar. Ve en ella buenas posibilidades narrativas, pero solo sus obras y las de unos pocos más las considera dignas de esa concupiscencia. Tiene el privilegio *Journey*, de Thatgamecompany, por ejemplo, pero por encima del resto siempre lo han tenido los títulos de Fumito Ueda. Y esto resulta cuanto menos curioso, porque pese a que ambos autores intenten ir un paso más allá en relación a lo que tradicionalmente concierne a los videojuegos, sus caminos para lograrlo son notoriamente distintos.



Los métodos no pueden diferir más. Ueda es sucinto en su estilo. No necesita una interfaz sobrecargada, ni palabras para transmitir. Además, las relaciones que expone son siempre muy íntimas, lejos de los conflictos a gran escala del autor francés. Refleja y provoca reacciones y sentimientos humanos a través de su arte, su música y sus personajes. Unos personajes que, sin captura de movimiento, están más vivos que los de Quantic Dream. Cage, por su parte, intenta dotar de vida a los suyos primero a través de la tecnología más puntera, y luego mediante involucrar al jugador en las acciones del avatar. Unas son más terrenales y consiguen que nos identifiquemos más con él, mientras que otras cruzan la línea hacia una ciencia ficción más opaca. Y es revelador: cuesta más empatizar con un personaje humano de Cage que con un chico que escala un coloso o forja amistad con una criatura gigante inexistente.

Las cinemáticas interactivas de David Cage son un problema a la hora involucrar al jugador en lo que está sucediendo en pantalla. A pesar de que algunas pulsaciones de botones hagan que nuestros dedos reproduzcan movimientos similares a los que ejecuta el personaje, la mayoría se añaden para aportar interactividad. Pero, siendo sinceros, preferiríamos cinemáticas sin más. En obras como *Beyond: Dos Almas*, solo parecía que tenías cierto control cuando manejabas a Aiden. En *Detroit*, su ambientación y escenarios disfrazan brevemente el problema. La distopía que se nos presenta es creíble si tenemos un poco de imaginación, y nunca habíamos interactuado con un posible futuro real de una manera tan directa. Y, aun así, con Cage nunca parece que tengamos el control sobre nada. Con Ueda, somos nosotros los que sufrimos balanceándonos en un saliente en la cintura de un ser de piedra. Somos nosotros los que debemos insistir a Trico para que nos haga caso y deje de cazar mariposas o de revolcarse en un charco bajo el sol.

David Cage y Fumito Ueda. Fumito Ueda y David Cage. Cada uno de ellos reverbera su origen y folclore en sus obras, haciendo que la narrativa oriental y lo occidental emerjan bajo métodos dispares. Dos maneras opuestas de buscar un objetivo similar y, al fin y al cabo, dos razones más para creer en el potencial del videojuego como obra cultural y de entretenimiento. ■

Detective Pikachu

Reinventar la adorable mascota de Pokémon y convertirla en un personaje de voz profunda, adicto al café y con problemas de espalda, resulta una idea tan absurda que debería funcionar. Y así lo demuestra: aunque como juego *Detective Pikachu* tiene ciertos problemas, el personaje resulta una delicia. Un Pikachu sarcástico y a la vez malhumorado, pero que en el fondo adora su trabajo. Resulta tremendamente divertido escucharle hablar sobre café o quejarse del comportamiento de su acompañante humano. Pero, más allá de ese placer subversivo, es un personaje tremendamente bien escrito.

Cualquier buen detective necesita un acompañante, y Pikachu forma equipo con un simpático jovencito llamado Tim Goodman. Básicamente, actúa uno como el traductor del otro: Tim es la única persona que puede entender a Pikachu, mientras que el ratón amarillo es el encargado de interrogar a otros Pokémon durante sus investigaciones. Algunos casos parecen diseñados para mostrar a tantas criaturas como sea posible, y aunque su presencia se reduzca principalmente al *fan service*, el guion se esfuerza en integrarlo en la trama de los distintos misterios. La desaparición del padre de Tim ejerce como vínculo para unir los distintos casos, con un misterio por resolver que va más allá de ellos.

Desarrollador Creatures Inc
Editor Nintendo / The Pokémon Company
Plataforma 3DS
Estreno Ya disponible



El más *perspikachu*
A veces, Pikachu avisará a su compañero para alertarlo de algo. Normalmente, se trata de algo relacionado con el caso: un comentario indicándote a dónde dirigirte o con quién hablar. Otras veces, se trata de breves animaciones para ponerte en contexto. Estas escenas resultan graciosas, pero a veces no son más que una interrupción cuando estás en mitad de una investigación. Si te has perdido alguna de estas pistas, puedes desbloquearlas en el menú principal utilizando el Amiibo gigante de *Detective Pikachu*.

Cada caso sigue una estructura similar: exploras un escenario, recoges pruebas y hablas con testigos mientras resuelves determinados puzles ambientales y completas sencillas secuencias de acción.

Esporádicamente, se te pedirá que saques deducciones teniendo en cuenta las pruebas y los testimonios recogidos, ya sea completando casillas en la pantalla táctil o respondiendo a distintas preguntas. No hay penalización por fallar, se te invita a seguir probando suerte hasta que aciertes. En este sentido, parece adecuado para los jugadores más jóvenes, aunque sus inconsistencias puedan llegar a causarles frustración.

A veces puedes acceder a las notas sobre el caso rápidamente; en otras ocasiones, no podrás seguir avanzando hasta que no hayas agotado todas las posibilidades.

Esto supondría un problema menor si no fueras siempre un paso por delante de este par de avispados detectives. Un buen misterio debería cobrar sentido una vez resuelto; demasiado a menudo, estos incidentes siguen una secuencia lógica que resulta obvia desde el principio del caso. En ese aspecto, las perlas de sabiduría, o chispa, del protagonista acaban siendo lo mejor de la investigación. Puede que Pikachu no sea el mejor ratón detective, pero contra todo pronóstico, resulta un acompañante inigualable. ■

6







Football Manager Touch 2018

POR EDGAR BALLARÍN

En un país como el nuestro, donde la sombra del legendario *PC Fútbol* resulta aún hoy en día demasiado alargada, cualquier lanzamiento en el campo de los juegos de gestión de clubes se recibe con ilusión y escepticismo a partes iguales.

Y con esta mezcla de sentimientos acogemos *Football Manager Touch 2018*, que desembarca en Nintendo Switch armado con todo aquello que le ha hecho popular en PC y móviles, pero que ofrece un resultado que podemos calificar ciertamente de desigual.

Aunque los fans más acérrimos del deporte rey disfrutarán de unas opciones de gestión a niveles casi enfermizos (desde la táctica pormenorizada a los traspasos, pasando por la gestión económica del día a día de un club), toda esta experiencia jugable puede irse al traste por culpa de un sistema de control y de una interfaz que nos han parecido lejos de ser prácticas en el entorno de Switch.

Así, jugar en modo portátil puede convertirse en una experiencia poco menos que frustrante cuando comprobemos que la fuente exageradamente pequeña que utiliza el juego no se lleva nada bien con una pantalla táctil de Switch que no parece haberse creado para un trabajo tan minucioso como este. Y

Desarrollador: Sports Interactive
Editor: SEGA
Formato Switch (probado), iOS, Android y PC
Lanzamiento Ya disponible



pasar a modo *dock* no es ninguna panacea: sin los atajos que nos brinda el control táctil, tendremos que hacerlo todo a la vieja usanza, con el mando, haciendo que jugar sea más tedioso y lento.

Y es que «una de cal y otra de arena» es la expresión que mejor parece definir este juego, cuya base de datos de jugadores (casi infinita) y sus vastas opciones de gestión se ven ensombrecidas por un precio algo elevado, a tenor de lo que ofrece dada su pronta caducidad, con una ventana veraniega de traspasos inminente que amenaza con dejarlo desactualizado con apenas dos meses en el mercado, salvo que aparezca un parche que lo remedie.

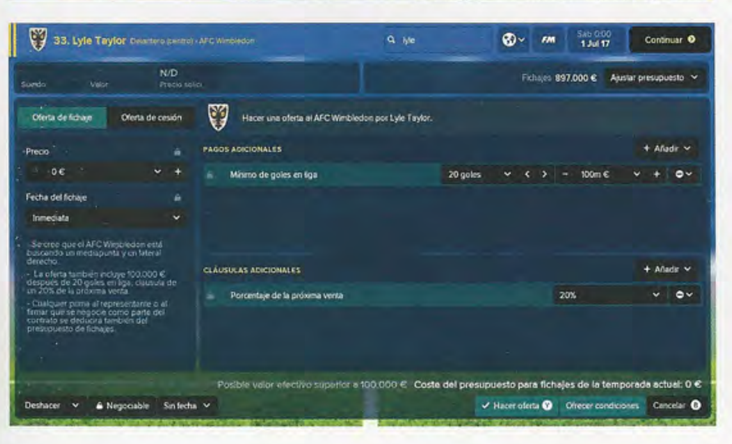
Estos aspectos, sumados a las carencias ya comentadas a nivel de control y de aspecto, pasan factura al juego, hasta el punto de hacerlo solamente recomendable para los entusiastas del género. Si lo somos, seguramente los puntos a favor, que los tiene, sobre todo por su minuciosidad, nos harán dedicarle un buen montón de horas a este auténtico simulador de Pep Guardiola.

En definitiva, *Football Manager Touch* puede verse como aquel fichaje del mercado de invierno que prometía solucionarnos lo que quedaba de temporada... y no acaba cumpliendo las expectativas.

5









Sea Of Thieves

Desarrollador Rare
Editor Microsoft Studios
Formato Xbox One, PC
Lanzamiento Ya disponible

Nadie sueña con ser contable de mayor. Todos queremos ser astronautas, superhéroes o... exacto, piratas. Rare ha tirado de esta nostalgia para lanzar *Sea Of Thieves*, su nueva e intrépida aventura multijugador. Hoy por hoy, se parece más al cajón de los juguetes que a un videojuego hecho y derecho; podría compararse con una colección de muñecos diseñados para propiciar la interacción entre jugadores. El juego aún va en pañales, y aunque algunas veces su patente inmadurez resulte frustrante, otras es todo un soplo de aire fresco.

Si analizamos todos sus elementos, vemos que la clave reside en su potencial. Todo el juego es una metáfora visual de ese concepto, que se extiende por todo él: desde la admirable programación, que permite que las olas estén perfectamente sincronizadas para que todos los jugadores tengan la misma visibilidad y oportunidades, hasta el exquisito apartado artístico. Esas olas que acarician la orilla con sus tonos turquesa crean una atmósfera tan realista que hasta el aire parece llevar salitre. Su viveza es convincente tanto cuando son nuestras aliadas como cuando se vuelven en nuestra contra y se transforman en muros de piedra durante las tormentas.

Cada componente, por simple que sea, se ha construido con mimo. Todo tiene su espacio, y eso se nota hasta en los dos tipos de barco que podemos escoger. Por un lado, está el galeón, una nave con múltiples cañones pensada para las tripulaciones más numerosas. Mientras llevamos el timón, otra persona tendrá que quedarse abajo para controlar el mapa y gritar las instrucciones; una tercera, para ajustar las velas; y quizá necesitemos una cuarta que se encargue de las reparaciones. Por otro lado, tenemos el balandro, que es rápido, frágil y, en las manos adecuadas, puede llegar a superar al galeón en varios aspectos. Es muy accesible para las tripulaciones de dos, e incluso para los piratas que navegan en solitario. Las mentes más avispadas no tardarán en descubrir una decisión de diseño que permite consultar el mapa sin soltar las manos del timón.

Tampoco es que vayamos a querer hacerlo, ya que, en nuestra opinión, *Sea Of Thieves* es uno de los multijugadores en los que mejor ambiente se respira, y es obvio que es lo que Rare buscaba. Hasta el enemigo más temible se doblegaría ante un alegre pirata tocando la zanfoña; aquí, seduce más la idea de sacar la concertina y armonizar las tonadas (cosa que el juego hace automáticamente) que la de desatar un baño de sangre. En este juego, los piratas dejan a un lado las armas y se hinchan a grog hasta que se hacen amigos. Luego, tras haber creado nuevos vínculos con otros bucaneros, se despiden entre risas. Por no hablar de los botines, que se reparten a partes iguales entre la tripulación, recompensando el trabajo en equipo. Eso sí, siempre es bueno contar con un par de guardaespaldas que despachen a los esqueletos mientras cavamos y transportamos los tesoros.

Enfrentarse a otras tripulaciones es una experiencia agridulce. Al fin y al cabo, somos piratas, y los piratas son cabrones por tradición. Todos los botines son físicos, por lo que no podremos hacernos con ellos si no los cobramos en un puesto de avanzada. Duele que alguien te robe el fruto de tus saqueos, pero con una de las últimas actualizaciones los abusones lo tendrán más difícil (véase el texto complementario). Tras una incursión de dos horas saqueando una fortaleza de esqueletos para conseguir la llave y el botín, que dos balandros y un polizón con un bidón de pólvora te quiten lo tuyo no es agradable... ¡Lo decimos por experiencia!

En realidad, encontrarse con algún percance de vez en cuando es un alivio. Cuando todo va viento en popa, la cosa se vuelve algo aburrida. Además de las misiones secundarias con mensajes en botellas, los saqueos de naves naufragadas y los encuentros con el kraken, solo hay tres tipos de viajes. Aparte de añadir más pasos a medida que avanzamos (sin aumentar el valor de las recompensas en proporción), no tienen mucho misterio. Las exploraciones con puzles de los Acaparadores de Oro son las más entretenidas: tienen mapas con la X marcada para que encontremos tesoros enterrados, y acertijos rimados procedimentales que nos hacen escudriñar las islas en busca de pistas. Las búsquedas del tesoro aderezadas con combates que hacemos para la Orden de las Almas son mucho más eficientes, pero las hordas de esqueletos normales no son difíciles de vencer; aunque es cierto que los puntos débiles de algunos guardianes solo pueden debilitarse con un buen trabajo en equipo. En cuanto a la Alianza Comerciante, las misiones de transportar animales para ellos pueden dar pie a situaciones hilarantes, pero requieren tanto tiempo y recursos que no suelen valer la pena si queremos progresar en el juego.

Quizá en un intento desesperado de aumentar las horas necesarias para convertirnos en piratas legendarios, Rare ha jugado con los números: ha inflado descaradamente tanto los requisitos para subir de nivel como los precios de algunos objetos cosméticos sin preocuparse demasiado por las consecuencias. Quienes retransmiten partidas a tiempo completo han tardado más de 200 horas en llegar al nivel 50, y eso con el viento a favor y casi sin pararse a disfrutar de las partes divertidas del juego. Es posible que se calmen las aguas a medida que haya más piratas legendarios, pero de momento llegar a lo más alto es bastante inaccesible. Parece que la progresión solo es un efecto secundario de ir por ahí haciendo el tonto: si buscamos obtener recompensas y satisfacciones del modo tradicional, es posible que no nos divirtamos mucho, por muy bonito que sea el atuendo del final del juego o la guarida secreta que nos espera.

Si las mejores historias ocurren en alta mar y en compañía de otros es porque el juego así se ha diseñado. Las mejores experiencias se viven cuando los jugadores tienen las herramientas justas para sacar su creatividad a relucir. Es más *Dragones y Mazmorras* que *Destiny*, y así deberíamos tratarlo. Su moraleja es que el verdadero tesoro son los amigos que hacemos por el camino, y lo cierto es que han conseguido materializarlo. Sin embargo, tenemos la sensación de que se han quedado atrapados en esa magia infantil de las anécdotas que produce y no le han exprimido todo su potencial. Para evolucionar, deberían desarrollar unas estructuras básicas que lleven a los jugadores a volver a abrir el juego incluso cuando el kraken no secuestre a nadie. Tarde o temprano, todos tenemos que crecer. ■

7

> Cuando todo va viento en popa, la cosa se vuelve algo aburrida







Parches para todos

No es lo mismo ser un pirata que ser un tramposo; en Rare lo saben y han tardado muy poco en tomar cartas en el asunto. Durante las primeras semanas, mucha gente se estuvo aprovechando de la posibilidad de revivir. Las tripulaciones se hundían adrede para poder reaparecer en la isla más cercana con el inventario lleno de suministros y plátanos curativos. De esta forma, podían quedarse en los puestos de avanzada y provocar peleas cerca de los asaltos a las fortalezas de esqueletos sin apenas consecuencias. Por suerte, este problema se ha solucionado con un parche y ahora los barcos hundidos reaparecen más lejos. Esto, junto al parche de lanzamiento sugerido en Reddit (un parche para el ojo, como no podía ser de otra forma) demuestra que Rare sigue escuchando a su comunidad.



Flynn and Freckles

Por Sergio Bustos

Desarrollador Rookie Hero Games
Editor SIE
Formato PS4, PC
Origen España
Lanzamiento Ya disponible

Flynn es un chico con hambre. Hambre de éxito, de reconocimiento. Hambre de tener su propia leyenda. Como todo buen pirata, necesita forjar su propio nombre y escribirlo en la historia. Necesita una aventura y, por encima de todo, necesita un tesoro. Con esta sencilla premisa nace *Flynn and Freckles*, un homenaje a los clásicos de los noventa de la mano de Rookie Hero Games, estudio perteneciente al programa PlayStation Talents y PlayStation Games Camp Madrid.

Tenemos entre manos un plataformas 3D en el que un pirata harto de ser el mequetrefe de su pueblo se embarca en busca de un gran tesoro, la espada del capitán Freckles, un legendario pirata que, ahora fantasmagórico, posee una maldición. De aspecto simpático y espíritu juvenil, el juego pretende que toda una generación añore los títulos con los que creció. Y en gran parte lo consigue, aunque esto no sea del todo positivo. Con los vicios y virtudes de los videojuegos de los noventa, nos embarcamos en una aventura que, por referenciarse en otro tiempo, quizá luciría mejor en otro tiempo.

La estructura es clara. Contamos con zonas abiertas dentro de un recorrido lineal, puzles sencillos y plataformas exigentes. Comienzas con un salto básico y un combate plúmbeo, pero posteriormente logras desbloquear nuevas acciones y posibilidades. Sin ir más lejos, el poder ejecutar un doble salto modifica la estructura de las plataformas de los niveles superiores y nos otorga un mayor desafío de *timing* y precisión. También el ataque giratorio, que nos permitirá accionar compuertas; o la colocación de bombas,, cuyas explosiones nos abren nuevos caminos. *Flynn and Freckles* no reinventa la rueda, pero es honesto con su propuesta de principio a fin, con todo lo bueno y lo malo que eso acarrea. Bueno es contar con un envoltorio gracioso (nos gusta el Capitán Barba-coa) o con dos jefes finales, siendo el primero indicativo de la mitad del juego y el segundo del desenlace. Pero no es tan bueno referenciar a los clásicos en tener que forzar la plataforma hasta el punto de pisar donde visualmente no hay superficie. Deberás hacerlo a menudo antes de saltar si quieres aterrizar en tierra firme. Tampoco es tan bueno que tu personaje reciba daño de una llamarada que ya no está en pantalla, o que atraviese un tronco al que claramente has llegado.

> Se genera una disonancia mayúscula entre el ritmo que nos propone el diseño y la paciencia con la que tenemos que afrontar un salto

Todo el reto ulterior al disfrutado en el siglo pasado resulta especialmente molesto hoy día cuando nosotros no somos el causante del error. El reiniciar constantemente una zona provoca frustración. Una frustración acentuada por la excesiva repetición de una banda sonora a la altura en temática pero escasa en variedad. Las buenas intenciones terminan cayendo en terreno baldío cuando además contamos con tan pocos puntos de guardado, lo que provoca que en determinadas pantallas nos veamos obligados a recorrer caminos más que aprendidos. Y esto es un problema, porque se genera una disonancia mayúscula entre el ritmo y la fluidez que nos propone el diseño y la paciencia con la que tenemos que afrontar un salto.

Flynn es nuestro particular Guybrush Threepwood, solo que esta vez brinca como Spyro y resuelve al estilo Link. La apuesta de Rookie Hero Games no pierde nunca su personalidad, y es cierto que la tensión de estar ante un salto de fe cada vez que aprietas la equis te atrapa más que alejarte. Pero, en 2018, los juegos de los noventa regresan sin una buena parte de aquello que los lastraba y que en su momento pasábamos por alto. *Flynn and Freckles* no lo hace, ya sea en pos de los espejos en los que se mira o por circunstancias ajenas. Lo que sí que hace, pese a que ello le sume y le reste a partes iguales, es homenajear a los clásicos de entonces de la manera más fiel que conocemos.

5









PLAY SCRIPT

Lucas Fernández, Modelador 3D y animador de Rookie Hero Games



Plataformas, secretos, coleccionables, referencias... *Flynn and Freckles* está cargado de elementos de los videojuegos de los noventa con los que creció toda una generación. Lucas Fernández, una de las patas de la mesa de trabajo de Rookie Hero Games, charla con nosotros mientras corroboramos que estamos a los mandos de un título que hace honor a esa infancia.

¿Por qué ese homenaje a los clásicos de los noventa?

El estudio es muy pequeñito. Somos apenas cuatro personas, los cuatro somos de la misma edad y los cuatro hemos crecido jugando a los mismos videojuegos: *Spyro, Ratchet & Clank, Crash Bandicoot, Zelda*... Como pensábamos que este tipo de juegos habían desaparecido quisimos reivindicarlos, aunque recientemente han regresado con fuerza. ¡Y nosotros encantados! Son los juegos que nos gustan. Queríamos ser fieles a ellos hasta el punto de cortar y romper todo tipo de cosas por el mapa, o que el agua mate instantáneamente. Lo hicimos como parte de nuestro proyecto universitario y un profesor nos dijo que valía la pena y que intentásemos apostar por él.

Y ahí entra el apoyo de PlayStation Talents y Games Camp Madrid. ¿Cómo llegáis hasta ellos?

Fue también culpa del mismo profesor, que parece que nos ha dado la patada inicial (risas). Nos enseñó la entrada a PlayStation Talents, presentamos el juego y aprobamos. Pasamos de ser cuatro mindundis haciendo el juego en casa a cuatro mindundis con una empresa hablando con las compañías a las que les comprábamos los juegos de pequeños. Te choca e impresiona, pero sobre todo se agradece por las facilidades que te proporciona haber entrado aquí. Sin esto sería muy difícil económicamente, pero sería más complicado en relación al propio trabajo. En Talents tenemos apoyo y contacto con otras personas que están en nuestra piel o ya han pasado por esto y pueden aconsejarte. Al final son puertas abiertas que de otra manera serían difíciles de abrir.

¿Se puede ser optimista con la industria española? Porque si bien estas iniciativas ayudan, sigue existiendo demasiada oferta para tan poca demanda en nuestras fronteras.

Lo veo complicado, porque en España están mal repartidos los recursos. Pero como muchas otras cosas, creo que esto es progresivo. Se avanza poco a poco, y lo vemos si comparamos la situación actual con la de hace unos años, donde no existían tantos indies. Tampoco el nivel era tan alto ni había una gran cantidad de juegos españoles, por lo que pienso que las ayudas dejarán de repartirse entre



las mismas empresas importantes de siempre. Programas como Talents ayudarán a los responsables a decidir mejor el destino de las ayudas y descubrir que hay más estudios pequeños con potencial para hacer grandes juegos. Al fin y al cabo hablamos de iniciativas privadas que ayuden a repartir mejor lo público, porque por mucho que yo les grite no voy a causar efecto.

Hablando más del juego en sí, ¿por qué esa dificultad extra relativa en los *checkpoints* de *Flynn and Freckles*?

Sabemos que es complicado, sí. Existen zonas con un par de puntos de reaparición para ayudarte, pero en otras reinicias y te fastidias. Es algo que nos gusta. De esta manera, el grado de satisfacción es más alto cuando superas una zona. Ese «¡por fin!» después de estar media hora intentándolo nos encanta.

Sientes la tensión jugando y vas con más cuidado para no morir.

Efectivamente. Nuestro juego es un buen ejemplo de cómo el jugador progresa, y las cosas que en un inicio le parecían complicadas terminan resultándole sencillas. Si vuelves a pasarte el juego una vez has terminado la primera partida sentirás ese aprendizaje y se te hará mucho más fácil.

¿Qué nos puedes decir del apartado artístico y visual? ¿Por qué este estilo *cartoon*?

Uno de nuestros mayores referentes para el aspecto visual es *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. En el apartado de animación he intentado ir hacia *Ratchet and Clank o Jak and Daxter*, que son personajes que tienen un movimiento muy amigable, con ese toque infantil que tenían los juegos antiguos. Para nosotros es importante ese estilo simpático que contrasta con que al final estés muriendo todo el rato o con que te preguntes por qué te está matando un puerro (risas). ■

PLAY



Solo

Por Chuso Montero

Lo que más llama la atención de *Solo* en el momento de sentarse a jugar es su honestidad. «El juego está concebido como un viaje introspectivo sobre el amor en pareja», advierte. «Te animamos a que reflexiones y respondas a partir de tus experiencias vitales». Esa honestidad tiene su razón de ser en una propuesta valiente, reflexiva y muy inusual en el medio, y está puesta ahí para que nadie entre al juego con ideas equivocadas. Al mismo tiempo, se siente extraña y especialmente innecesaria porque el juego es capaz de hablar por sí mismo y pedir ese compromiso personal al jugador desde el principio. En concreto, desde que nos pregunta qué género queremos ser, a cuál queremos amar y cuál es el nombre de nuestra persona amada. Mediante esas tres preguntas (y otra más que define tu aspecto de forma independiente al género) la obra es capaz de definir su propia naturaleza a la perfección.

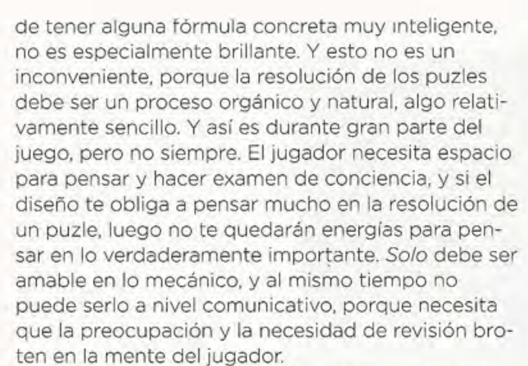
Uno de los principales rasgos que lo definen es la libertad. Las respuestas a esas primeras preguntas ofrecen un amplio abanico de posibilidades al jugador para que pueda dibujarse a sí mismo, y esto será esencial para enfrentarnos después a muchas más preguntas de forma sincera y transparente. En *Solo*, recorreremos un mundo simbólico a base de mover bloques y resolver sencillos puzles para avanzar, pero más importante que todo eso son esas preguntas que nos hará a lo largo del viaje. Es un poco irónico porque las respuestas a las preguntas no siempre van a cubrir todas las opciones que deberían, provocando que a veces no nos sintamos identificados con alguna, pero sí que consigue el efecto de libertad más importante de todos: la libertad para responder.

El amor es un concepto definido por la sociedad y la cultura, y es hasta cierto punto universal, pero cada individuo tiene su manera de entenderlo y de vivirlo. *Solo* quiere construir un ambiente y un entorno indeterminado, y en parte vacío, para que el jugador pueda proyectarse a sí mismo, volcar sus propias experiencias en el juego y reflexionar sobre ellas. La mecánica y la narrativa interior que se desarrollan a lo largo del juego apenas guardan relación entre sí, pero el mundo y el ambiente sí que lo hacen: el apartado artístico, tanto visual como sonoro, es capaz de dejar espacio a la introspección sin sacrificar belleza ni su condición influyente, y a través del simbolismo con el que está construido el entorno, el jugador podrá ver su propia vida sentimental reflejada en las islas y lo que habita en ellas.

El problema principal viene cuando nos vamos a lo estrictamente mecánico del juego, que a pesar

Desarrollador Team Gotham
Editor Team Gotham
Formato PC
Origen España
Lanzamiento Ya disponible

Después de responder a todas las preguntas y después de la duda y el dolor, toca reflexionar



de tener alguna fórmula concreta muy inteligente, no es especialmente brillante. Y esto no es un inconveniente, porque la resolución de los puzles debe ser un proceso orgánico y natural, algo relativamente sencillo. Y así es durante gran parte del juego, pero no siempre. El jugador necesita espacio para pensar y hacer examen de conciencia, y si el diseño te obliga a pensar mucho en la resolución de un puzle, luego no te quedarán energías para pensar en lo verdaderamente importante. *Solo* debe ser amable en lo mecánico, y al mismo tiempo no puede serlo a nivel comunicativo, porque necesita que la preocupación y la necesidad de revisión broten en la mente del jugador.

Volviendo al concepto de libertad, que las preguntas de los tótems sean a veces incómodas no quiere decir que no sean respetuosas, y esta es la otra faceta clave del juego: la neutralidad y tolerancia con las que se dirige al jugador y le pide que exprese sus más profundos sentimientos.

En ese momento, o en ese estado que es capaz de infundir en el jugador, es donde más brilla el segundo juego del Team Gotham, porque la libertad se convierte rápidamente en seguridad. Un estado de comodidad y un espacio de inmunidad que se te brinda para que puedas responder a todas esas preguntas tan complicadas e íntimas, preguntas que necesitabas que alguien te hiciese pero que no serías capaz de responder con total sinceridad. Pero aquí, en el archipiélago, sí lo eres, porque al fin y al cabo es un artilugio quien te las está haciendo, pero diseñado con mucha precisión e inteligencia. Es capaz de adaptarse a tus respuestas incluso si desafías su premisa (parte de la idea del amor en pareja pero una persona que practique el poliamor también se puede ver representada, por ejemplo), y después darte justo donde más te duele.

El dolor que puede llegar a provocar es importante por lo que vendrá después. Algo que define muy bien a la obra es eso, y también estaba incluido en ese cuestionario inicial que formula las preguntas pensando en el futuro; no en lo que ya eres o amas, sino en lo que decides ser o quieres amar. Después de responder a todas las preguntas y después de la duda y el dolor, toca reflexionar, incluso cuando cierras el juego y te metes en la cama. Pero, sobre todo, es momento para identificar lo mucho que ha podido influirte, reconocer lo increíblemente positivo que ha sido haber mirado dentro de ti y decidir si compartirlo con otras personas después de haberte enfrentado a ello sin compañía y en un entorno seguro. ■



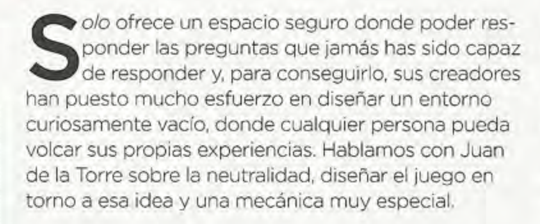




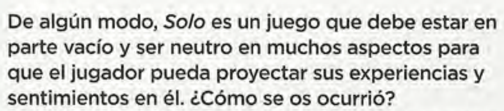


PLAY SCRIPT

Juan de la Torre, director de arte y diseñador del Team Gotham



***S**olo* ofrece un espacio seguro donde poder responder las preguntas que jamás has sido capaz de responder y, para conseguirlo, sus creadores han puesto mucho esfuerzo en diseñar un entorno curiosamente vacío, donde cualquier persona pueda volcar sus propias experiencias. Hablamos con Juan de la Torre sobre la neutralidad, diseñar el juego en torno a esa idea y una mecánica muy especial.



De algún modo, *Solo* es un juego que debe estar en parte vacío y ser neutro en muchos aspectos para que el jugador pueda proyectar sus experiencias y sentimientos en él. ¿Cómo se os ocurrió?

La idea de esta neutralidad de cara a la introspección viene, precisamente, de un momento temprano en el desarrollo donde el juego no era neutro. Teníamos un personaje masculino que «perseguía» a un fantasma femenino por aquel entonces, nada más. Queríamos construir una especie de relato con ello pero vimos que no funcionaba. En este punto, nos dimos cuenta de que, si queríamos hablar del amor y hacer que el jugador se sintiera algo más correspondido con lo que ocurría dentro de la pantalla, necesitábamos abrir fronteras y hacer cambios como incluir las preguntas de género para crear un perfil del jugador al inicio del juego y, sobre todo, cambiar el enfoque del relato y las preguntas para que fuera la aventura de uno mismo.

Aquí es donde, también, entra Jordi de Paco. Al inicio del desarrollo, era yo quien estaba a cargo de la narrativa pero, como decía antes, no estaba funcionando. Hablamos con Jordi, embarcó en el proyecto y cambió el enfoque de este relato por algo más parecido a la «encuesta emocional» que tenemos hoy. Siguiendo la idea de hacer que el jugador tuviera un vínculo con un juego, extendemos la idea de ese perfil para el jugador, abriendo diferentes ramas narrativas dependiendo de las experiencias vitales que cada uno quisiera visitar. Si bien la idea del juego nacía por una ruptura que no supe entender y comenzó siendo un reflejo de eso mismo, con el tiempo evolucionó para ser más accesible, abierto y útil para una cantidad mayor de personas gracias a ser más neutro.

¿Cómo fue el proceso de diseñar el juego a partir de la idea de la neutralidad?

Como decía, la idea de la neutralidad viene por una necesidad que encontramos en el significado y el diseño del mismo y no fue tanto algo inicial. El primer prototipo del juego no tenía nada que ver con lo que tenemos hoy. Fuimos recortando, sintetizando y sustrayendo lo innecesario para quedarnos con algo más factible y, también, más directo. Todo este proceso en busca de ese juego neutro del que hablamos fue duro, largo y costoso. Tiramos a la basura un par de prototipos bastante avanzados porque nos dimos cuenta (tarde) de que las cosas no estaban funcionando y eso mermó bastante los ánimos del equipo: mucho tiempo y mucho dinero invertido para acabar pivotando hacia algo diferente dentro del mismo universo de *Solo*. No fue fácil dar con la tecla.

¿Cómo es el proceso de conseguir esto a través del diseño artístico del juego?

El diseño artístico tiene un propósito claro dentro de esta neutralidad y es ofrecer un espacio seguro y contemplativo que invite a la reflexión. Necesitábamos crear un entorno tranquilo, acogedor y sin ningún tipo de prisas; un mundo de ensueño, amigable y lejos de la realidad, donde poder hacer una introspección sintiéndonos cómodos para hacer frente a preguntas incómodas. De aquí nacen las formas simples y redondeadas, los animales simpáticos, los colores de ensueño... Todo quiere ayudar a la narrativa a ser más contundente y capaz.

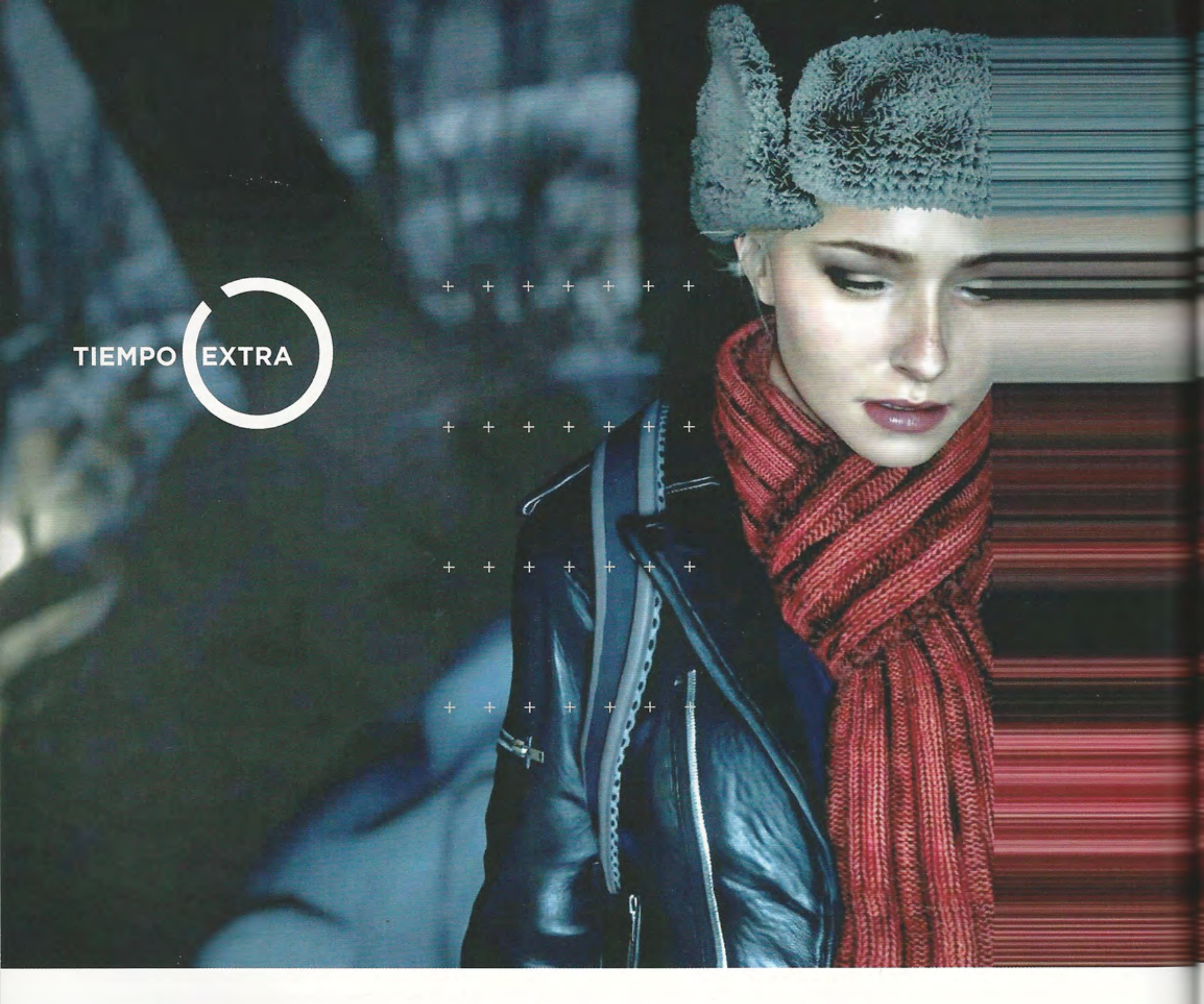
La guitarra es un objeto especial y ocupa un hueco importante en las posibilidades del jugador...

Queríamos potenciar la idea de interactividad en el juego. Estábamos en busca de un mundo más vivo donde pasar el rato y relajarse. Aquí surgieron ideas para regar las plantas, balancearse, meditar o, como decías, tocar la guitarra. La mecánica tenía el foco muy puesto en poder interactuar con los animales a través de la música y, a partir de ahí, fue evolucionando para implicarse más en el juego y en el jugador. En una etapa muy temprana del desarrollo, el clima, por ejemplo, cambiaba según las respuestas que dabas a los tótems, pero eso eliminaba la neutralidad que estábamos buscando. Sentíamos que estábamos juzgando al jugador por sus respuestas y eso es algo que no queríamos en ningún punto de la aventura.

Y sí, sentíamos que esos cambios climáticos podrían hablar bien de los sentimientos y, con el debido uso, podrían ser un vehículo potente para poner al jugador en una determinada situación. Teniendo todo esto implementado en el motor, solo teníamos que buscarle el uso correcto y cambiar el foco hacia esa neutralidad, dándole al jugador una nueva «cajita de herramientas» con la que expresarse y sentirse cómodo (o no) dentro de las islas.

Parece una forma de ajustar el juego, adaptando los colores o el clima al estado de ánimo del jugador. Nos gusta potenciar las emociones que estamos sintiendo para abrazarlas, para bien o para mal. ¿Es así o tiene otro significado?

Es así completamente. No sé por qué, pero tendemos a regodearnos en lo que sentimos de una forma u otra. Para mí, la música es una parte esencial cuando tengo un sentimiento fuerte de este tipo. Siento la necesidad de sentir más y profundizar en ello. Sobre todo diría que ocurre con la tristeza. Cuando estamos contentos y alegres, lo sentimos pero no somos tan conscientes, no profundizamos a buscar el por qué. Quizá estos filtros que le ponemos al juego y esas canciones tristes nos ayuden a encontrar el significado de lo que sea que estamos buscando. 



Until Dawn

El terror adolescente que desconcertó a todos

Por Chris Schilling

Desarrollador Supermassive Games **Distribuidor** SCE **Plataforma** PS4 **Lanzamiento** 2015

Until Dawn te hace esperar un poco antes de destapar la primera sorpresa. Un psicópata enmascarado tiene a Ashley, la empollona, y a Josh, el rarito, atados a una trampa letal digna de una película de *Saw*. Te pones en la piel de Chris, el rarito afable, y te ves en la obligación de elegir entre salvar a tu novia o a tu mejor amigo. Por desgracia, parece que tu decisión es irrelevante, ya que la sierra circular se dirige automáticamente hacia Josh, cortándolo en dos por la cintura. En ese momento, te das cuenta de que en *Until Dawn* nadie está a salvo, especialmente porque la víctima, Rami Malek (*Mr. Robot*), es una de las estrellas del reparto. Es un buen recordatorio de que tus acciones no siempre tienen las consecuencias que esperas... y también es el primero de una serie de engaños de un juego que no sigue las normas.

Los jugadores no fueron los únicos a quienes el juego trajo de cabeza. Al principio, *Until Dawn* iba a ser un juego de terror en primera persona para PS3, con controles de movimiento y con muchas más limitaciones. Sin embargo, cuando Supermassive Games, desarrolladores del juego, presentaron una demo en la Gamescom de 2012, el enfoque del proyecto cambió por completo. Su inesperada buena acogida empujó al estudio a plantearse la posibilidad de convertir un título exclusivo de Move en algo accesible para todo el mundo, lo cual llevó a su posterior desarrollo en PS4. Si bien todas estas complicaciones dejaron alguna que otra cicatriz en la versión final del juego, es evidente que desmarcarse de Move dio buenos resultados. Dos años después, en la PlayStation Experience de Sony, Supermassive confirmó que había tomado el camino correcto al ver a toda una muchedumbre alterada involucrándose en cada decisión.

Si tenemos en cuenta que la mayor parte del juego consiste en sentarse a observar los acontecimientos, alterarse es una reacción muy apropiada. En ocasiones, el juego te hace sentir como si estuvieras en el estreno de una película de terror una noche cualquiera, con sus chillidos, risas nerviosas y palomitas que salen disparadas del susto; solo que, en este caso, en vez de gritar a la pantalla para advertir a los protagonistas, tienes la posibilidad de influir directamente en sus acciones.

Obviamente, eso significa que de vez en cuando puedes poner sus vidas en peligro... incluso a propósito. Al principio, parece que lo más terrorífico de *Until Dawn* son los propios personajes, una panda de adolescentes egocéntricos que montan una fiesta en un refugio. Entre todos forman una sopa de tópicos muy poco innovadores: tenemos a Jess, la aspirante a animadora que tiene un lío con Mike, el atleta, que a su vez es el exnovio de Emily, la despechada, que ahora está con Matt, el deportista con poca personalidad que le sirve para poner celoso a su ex aunque ella, en realidad, no quiera nada serio.

A excepción de Matt, lo más probable es que nada más conocerlos tengas ganas de mandarlos a todos al otro barrio... pero en el fondo tienen su corazoncito. Jess es más espabilada de lo que aparenta tras esa fachada de «rubia tonta» que usa para ocultar sus inseguridades. Algo similar ocurre con Mike, que resulta ser mucho más amable y competente de lo que parece al principio. Incluso Emily llega a demostrar su valentía hacia el final de la historia. De hecho, en una escena llena de tensión en la que la unidad del grupo pende de un hilo, ella se convierte en el personaje más humano de la pandilla.

No se trata tanto de que intenten ocultar la verdadera naturaleza de los personajes como de establecer un primer vínculo con ellos sin necesidad de un contacto prolongado. Al disponer de más tiempo que en una película, los creadores pueden permitirse desarrollar posteriormente sus personalidades y subvertir esos estereotipos sin alterar el ritmo natural de la típica película de terror con un refugio en el bosque.

Puesto que deben llenar ocho horas de historia en vez de 90 minutos, es lógico que *Until Dawn* se acabe desviando del clásico tono de *slasher* adolescente con el que empieza; para muestra, la aparición del wendigo caníbal, el gran giro de guion del segundo acto. En ese momento, descubrirás que tienes que pasar la noche en un refugio de montaña en pleno invierno y que, además, justo al lado hay un centro psiquiátrico cons- ▶

truido sobre un territorio maldito por una tribu de nativos americanos. El típico alojamiento que no pasa de las dos estrellas en TripAdvisor.

Para que todo esto no resulte exageradamente poco creíble, la historia incluye varios momentos de irónica autoconciencia que le permiten sacudirse esa sensación de encima. En realidad, si resulta convincente es gracias a que se construye sobre un profundo conocimiento del género. Sin duda, dejar el guion en manos de unos veteranos del terror como Graham Reznick y Larry Fessenden fue una jugada maestra. Incluso el propio Fessenden encarna otro estereotipo: el del desconocido de mirada perdida y comportamiento perturbador que al final resulta tener un corazón de oro... y acaba muriendo decapitado.

En retrospectiva, se parece más a una serie de Netflix que a una película: es ideal para consumir de una sentada. El ritmo lo marcan los capítulos, que te dejan la miel en los labios y están separados por una serie de interludios. En ellos, Peter Stormare multiplica las dosis de dramatismo y desconcierto poniéndose en la piel de un psiquiatra más desquiciado que cualquiera de sus pacientes. Tus respuestas a sus preguntas pueden condicionar la clase de sorpresas que te lleves en el futuro. No es una idea muy original, pero cualquier juego que se inspire en *Silent Hill: Shattered Memories* puede presumir de buenos referentes.

Until Dawn no oculta sus influencias cinematográficas: los claroscuros, los encuadres, los guiños a Carpenter, Hitchcock, Raimi... En la misma línea, el juego le debe parte de su esencia a Shinji Mikami y Makoto Shibata, ya que el uso de la cámara estática evoca deliberadamente las primeras entregas de *Resident Evil* y *Project Zero*. La diferencia reside en que, mientras que las películas hacen que el espectador se identifique con la actriz temblorosa o el acompañante angustiado, el juego te hace sentir que diriges la historia.

De hecho, puesto que el control que tienes sobre ellos es limitado (el destino de los personajes no está predeterminado, pero muchas de sus acciones quedan fuera de tu alcance), es más bien como estar en la sala de edición: el guion está escrito y las escenas están grabadas, tú solo tienes que elegir cuáles pasarán el corte final. Es posible que, incluso con todas las cartas sobre la mesa, sigas teniendo dudas sobre tu papel en la historia; si eso ocurre, piensa que podría deberse a tu grado de implicación en ella. Si crees que esos malditos adolescentes que no dejan de meterse en líos no merecen tu ayuda, nada te impide convertirte en esa parte del público que desea lo peor a los protagonistas y actuar en su contra (por ejemplo, moviendo el mando en los momentos que exigen sigilo). La otra opción es mostrar empatía y tratar de mantenerlos vivos a todos hasta el final. Aun así, sus vidas seguirán a merced de un golpe de mala suerte o de una decisión equivocada.

Sea como sea, nunca estás al mando del todo, y puede que esa sea la clave del éxito de *Until Dawn*. Al fin y al cabo, el género de terror se apoya en una mezcla

SE PARECE MÁS A UNA SERIE DE NETFLIX QUE A UNA PELÍCULA: ES IDEAL PARA CONSUMIR DE UNA SENTADA

A Ashley no le gustan las películas de miedo. Eso explica por qué toma tan malas decisiones. Durante los créditos, todos los que hayan sobrevivido a la noche se someterán a un interrogatorio de la policía. El diálogo cambia según las decisiones que hayas tomado durante la partida.



Los tótems coleccionables son una pequeña ventana al futuro. Ofrecen pistas que podrían ayudarte a burlar a la muerte.



LA PROFECÍA DEL WENDIGO
Until Dawn añade otro hilo a la madeja con una serie de misterios subyacentes que te permiten ponerte en el papel de un detective aficionado. Uno de esos misterios gira en torno a la existencia del wendigo, cuyos primeros indicios se remontan a un accidente minero que tuvo lugar en el manicomio local en 1950. Para poder desentrañar el enigma tendrás que llevar a cabo una investigación meticulosa y concienzuda.
Otro de los misterios se centra en los sucesos del prólogo; entre ellos, la desaparición de las hermanas de Josh, el incidente que desencadena todas sus «excentricidades» posteriores. Encontrar un objeto concreto podría cambiar el destino de Josh en las escenas decisivas. Si solo quieres pasar miedo, puedes omitir todo eso, pero si buscas respuestas a todas las preguntas... tu curiosidad se verá recompensada.



Hay algunas decisiones que llevan a resultados similares, pero desbloquean escenas o diálogos que atan todos los cabos sueltos, como si fuera una edición especial con escenas eliminadas.

de sorpresa y sensación de desamparo; es lógico que tus acciones tengan consecuencias inesperadas. El montaje de Josh parece una gran pantomima, y no digamos su aparición de entre los muertos tras una segunda trampa mortal de la que ambos participantes salen con vida. Aun así, las decisiones que tomes en esas situaciones pueden tener una gran repercusión: por ejemplo, si Chris decide disparar a Ashley con lo que resulta ser un arma de fogueo, es muy posible que luego no quiera socorrer a su potencial ligue cuando lo necesite.

Hay algo irresistible en interferir directamente en el destino de los demás. *Until Dawn* revela sus mecanismos desde el primer momento, dejando patente el potencial efecto mariposa de cada decisión en una esquina de la pantalla. Es el equivalente al «[personaje] recordará esto» de Telltale, pero con el toque de ansiosa incertidumbre que provoca no saber de qué forma alterará el futuro la decisión que acabas de tomar. ¿Habré roto el frágil vínculo entre esos dos personajes? ¿Habré firmado su sentencia de muerte? Cuantas más dudas te martillean el cerebro, más crece el misterio y más profunda se vuelve la sensación de implicación en la historia. Lo mejor es que puedes olvidarte de todo esto y disfrutarlo como un juego de terror cualquiera, dejando que los dados (y los cuerpos) caigan donde tengan que caer.

El juego superó todas las expectativas, incluyendo las de la propia distribuidora; o al menos eso parece. Es evidente que Sony tenía prisa por ver los resultados, ya que decidió lanzarlo sin apenas publicidad y en pleno agosto, cuando podrían haber aprovechado el tirón de Halloween. Así y con todo, la inevitable bajada de precio y su merecida popularidad entre los *streamers* lo llevaron a lo más alto; tanto, que Sony ha vuelto a por más. Dos veces. Puede que su secuela *Rush Of Blood* no tuviera mucho en común con su predecesor... pero con su precuela, *The Inpatient*, ocurre todo lo contrario. Sin duda, su éxito tuvo algo que ver con que Sony se decidiera a crear PlayLink: de hecho, parece mucho más adecuado para un juego de móvil colaborativo que *Hidden Agenda*, también de Supermassive.

Es una lástima que Sony no tuviera más fe en *Until Dawn*, pero, a pesar de todo, logró encontrar su público. No deja de ser un juego complaciente, y aunque no sea una obra de arte, los creadores y el reparto se tomaron su disparatado proyecto con una seriedad muy respetable. Además, es divertido: ofrece sobresaltos, entretenimiento y un toque de mordacidad. Como les dice Josh a sus amigos al quitarse la máscara de psicópata: «Un poco de adrenalina no hace daño a nadie». Estará un poco tarado, pero no le falta razón. ■

Por motivos de guion, Sam (Hayden Panettiere) sobrevivirá independientemente de las decisiones que tomes. Al menos hasta la fuga final, donde esos motivos desaparecen.



VOXEL
Ídolos de oro



JOSE ALTOZANO "DAYO"

Todo son ciclos. Las extinciones siguen ciclos, los mercados siguen ciclos, los intestinos siguen ciclos regulados por una deliciosa caja de cereales *All-Bran* y, de vez en cuando, se repite el ciclo en el que llega un videojuego que se lleva todos los dieces y se convierte en la mayor obra maestra que se ha visto jamás. Esta vez le ha tocado a *God of War.* Aplausos. Seré directo: no tenía intención de jugar a *God of War*. Su parecido a *The Last of Us* me raspaba, pero mi mayor punto de resistencia venía no solo de que *God of War* ya había contado su historia y, con o sin final abierto, no tenía por qué volver, sino que encontraba tremendamente difícil eso de creerme que Kratos, uno de los protagonistas más despreciables del videojuego contemporáneo, un asesino en masa que mata a alguien solo porque tiene un mal día, ahora fuese un padre con el que toca simpatizar. Así que la vida siguió.

Y entonces llegaron las críticas.

Esperaba lo habitual, que *God of War* se llevase muchos ochos, algún nueve, que estuviera bien facturado y todo lo que viene siendo cumplir con los aspectos técnicos, pero no le echaba más trascendencia de la que tendrían los nuevos *Wolfenstein*. Y sin embargo, ahí estaba, recibiendo dieces por todas partes, con una miríada de críticos clamando que Kratos no sólo había vuelto, sino que lo hacía con una obra madura, esencial, de las que marcan un antes y un después. «Es como si de pronto hubieran hecho *El Padrino*», leí decir a Susan Arendt en Twitter. Quería ver lo que pasaba, así que guiado por mi curiosidad compré el juego y lo jugué y lo completé.

The Last of Us.

The Last of Us no es, en absoluto, un mal juego. En mi mente hay momentos grabados a fuego y contiene escenas de una intensa carga emocional, pero cuando tantos críticos se lanzaron a tildarlo como «el *Ciudadano Kane* de los videojuegos», fui escéptico. La obra de Neil Druckmann y Bruce Straley merecía halagos, sin duda; el chirrido venía de otra parte, de la sensación de que este juego era más un profeta de lo que muchos esperaban y no tanto esa gran victoria que merecía dieces. En otras palabras, *The Last of Us* era un ejemplo vivo al que la crítica podía señalar y decir «este debería ser el camino». Desde que caí en el error de lanzarme a halagar *Bioshock Infinite* sin darme cuenta de cómo estaba lanzando ideas sin realmente explorarlas me retraigo ante estos casos, y *God of War* siento que es un nuevo capítulo en este triste libro.

Debemos dejar claros nuestros estándares, cómo vamos a evaluar los títulos que vengan en el futuro

Si te parece que el juego merece un diez, adelante, perfecto. La belleza de la opinión es que pertenece a cada persona, pero veo el ambiente que ha recibido a este título corresponderse a la actitud de una persona sedienta que, al fin, ve un vaso de agua. Tristemente, hay pocos AAA como *God of War*. Hay pocos AAA que quieran poner la historia en un lugar tan eminente, que quieran hacer algo con esa historia, que tengan la ambición de enfocar todo el juego como un gran plano secuencia. Hay pocos AAA con la energía de *God of War*, tan pulidos, tan bien facturados en lo técnico, tan conocedores de su ritmo. Hay pocos AAA que manejen la cámara como hace Cory Barlog, que sepan cómo funciona el lenguaje cinematográfico, que sepan narrar sin palabras y que desde el primer minuto, desde la primera vez que pulsas un botón, estén gritando un mensaje en absoluto silencio.

Y aun con todo, *God of War* no es magistral.

Siento que su recepción habla más sobre en qué punto nos encontramos como cultura y como industria, qué juegos se hacen y cuáles queremos, que sobre su propia calidad. Es bueno, sí, pero no es *The Last of Us*, y *The Last of Us* no era ese mesías que nos llevaría a la Tierra Prometida. Como críticos, al limitarnos a un número para valorar un videojuego y utilizar siempre las escalas más altas, nos vemos obligados a jugar a un doble o nada, porque si el AAA promedio, el bien hecho pero pasable, es un '8' por su factura técnica y porque es entretenido, ¿entonces qué es algo como *God of War*? Sólo le encaja el diez, la nota perfecta. Sobresaliente por eliminación. *God of War* es una señal, sí; una señal de que deberíamos hacer introspección. Debemos dejar claros nuestros estándares, cómo vamos a evaluar los títulos que vengan en el futuro. Si la mayoría de obras son mediocres, y lo son, deberíamos ser capaces de decirlo. Si no, seguiremos sedientos, perdidos en este desierto, buscando un oasis que no existe. Sólo hay vasos de agua dispersos. ■




00005
9 772565 198003